2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

LO QUE DICE DICE
¡Jugamos a Mirror's Edge y Battlefield: Bad Company!



ALTO VOLTAJE RETRO
• Donkey Kong • Willow
• Bionic Commando
• Soul Calibur • Viewpoint

VERSIÓN 2.0 Nº185
ABRIL 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €





WWW.REVISTAXTREME.COM



SUPERJUEGOS xtreme

VIDEOJUEGOS AL LIMITE

PS3 • XBOX 360

IRON MAN

¡EL REGRESO DE CABEZA DE LATA!



GTA IV

¡YA HEMOS HECHO EL ASNO POR LIBERTY CITY!

¡TERRORÍFICOS CASOS REALES!

POLTERGEISTS Y VIDEOJUEGOS

El terror llama a tu pad

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
CONDEMNED 2 / PS3
RAINBOW SIX VEGAS 2 / PS3
NARUTO: CLASH OF NINJA REV. / WII
VIKING: BATTLE FOR ASGARD / XBOX 360
PATAPON / PSP

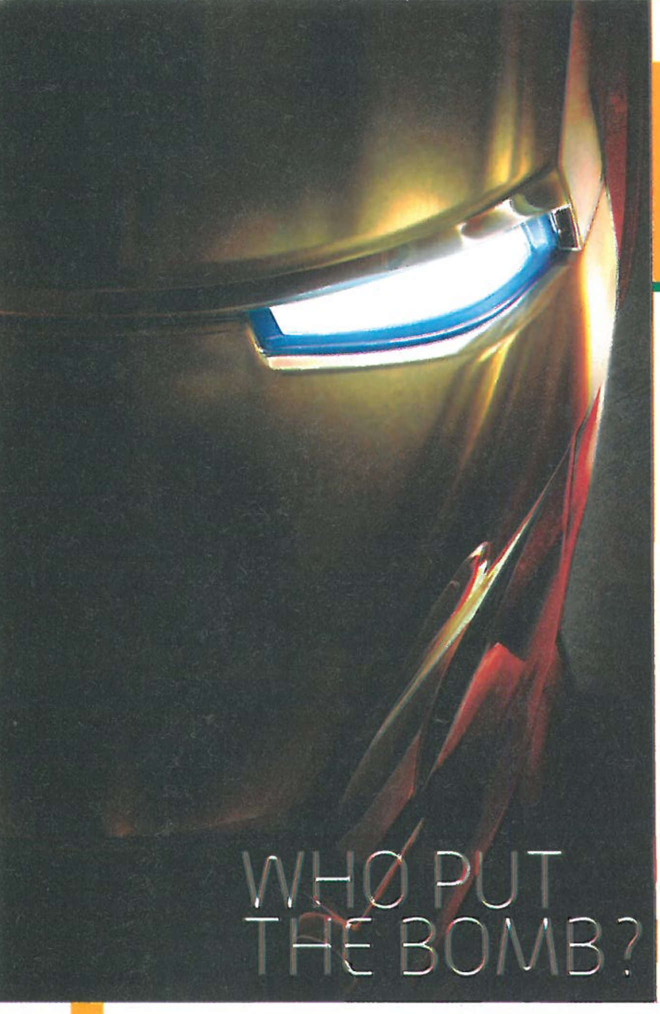


NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD - MARIO KART - CONDEMNED 2 - ALONE IN THE DARK - ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS...


18+
www.pegi.info


XBOX 360 LIVE


PLAYSTATION 3



xtreme INTRO

No dejes de participar en nuestra encuesta en la Pág. 86

Tradicionalmente, los videojuegos inspirados en películas han tenido una fama pésima: la avalancha de conversiones a los limitados sistemas de ocho bits con las que compañías como **Ocean** inundaron el mercado en los ochenta gafaron una serie de títulos que, evidentemente, buscaban publicidad gratuita e ingresos fáciles. Solían ser productos deslavazados y de logros muy parciales. Su gran problema eran las reglas autoimpuestas: un videojuego que adapta una película ofrecía al jugador un repaso y ampliación de las secuencias más movidas de la película. Y se renunciaba a lo que sería una equilibrada solución lógica: escoger un solo aspecto, un solo nivel de lectura de la película, y exprimirlo a fondo. Las cosas han ido cambiado, y la creciente complejidad de los juegos ha impedido la existencia de títulos que combinen con efectividad diversos géneros bajo un solo título: paradójicamente, solo las adaptaciones más perezosas (inevitablemente, las de films y juegos dirigidos a un público infantil) recurren al multigénero para cubrir el expediente.

Estamos esperando con cierta ansia las respectivas películas de *Iron Man* y *Hulk*. La primera parece que convertirá a Tony Stark en ese bastardo millonario que tan acertadamente han perfilado en los cómics, de un tiempo a esta parte, genios del guión como **Mark Millar** o **Warren Ellis**. Y *Hulk* parece que olvidará los traumas freudianos y se centrará en el «*Hulk aplasta*» de toda la vida. Sus videojuegos, activando un resorte pavloviano, nos inspiran desconfianza de buenas a primeras. Pero eh... es **Marvel**... un héroe acorazado y la mismísima Masa... ¿qué puede salir mal?... Os lo contamos en este número. _JOHN TONES



Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Arroyo
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Salgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago. Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza. Tel.: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete. Tel.: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@ga.burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfgi.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432. eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. Laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.gr **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A. New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17. Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharapurn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: RODAPRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,2 Pol. Ind. Can Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

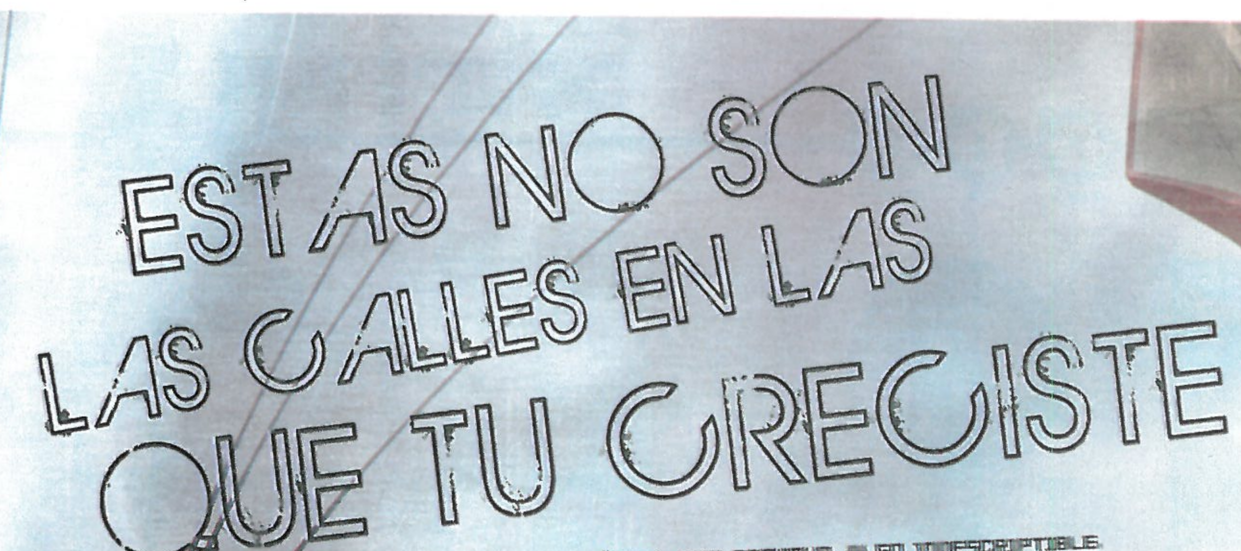
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 · Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi



MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE.
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUEBA TUS REGATES,
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APÁRTATE A UN LADO.

LA CALLE ESTÁ QUE ARDE

FIFASTREET3.COM

FIFA STREET 3

3+ www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS BIG

A LA VENTA EL 28 DE FEBRERO

XBOX 360 PLAYSTATION 3 NINTENDO DS

FIFA STREET 3

SUMARIO



#185
ABRIL
2008

Nuestro simpar trotamundos, Stanby, nos desvela desde L.A. todo sobre Iron Man para PS3 y Xbox 360. Además, viajamos a Londres para probar GTA IV en una extensa preview y nuestro «Iker Jiménez» particular nos narra terroríficos casos verídicos de aparecidos y videojuegos.

REPORTAJE
MAKE MINE MARVEL?
PÁG. 16

REPORTAJE
LO QUE DICE DICE
PÁG. 28

CLASSICS TO GO



Revive el clásico juego de tablero chino conocido en todo el mundo.
Para hacerlo más entretenido el jugador se aventura en unos viajes a través de la antigua China para contemplar los espectaculares paisajes de este increíble país.

MAHJONG

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

- MÁS DE 100 NIVELES CON 3 GRADOS DE DIFICULTAD SOBRE 12 TAPICES.
- MARAVILLOSAMENTE ILUSTRADOS EN EL MODO CAMPAÑA.
- FACILIDAD DEL MANEJO GRACIAS A LA PANTALLA TÁCTIL Y EL PUNTERO.
- FANTÁSTICAS ILUSTRACIONES CHINAS DECORAN LOS ESCENARIOS.



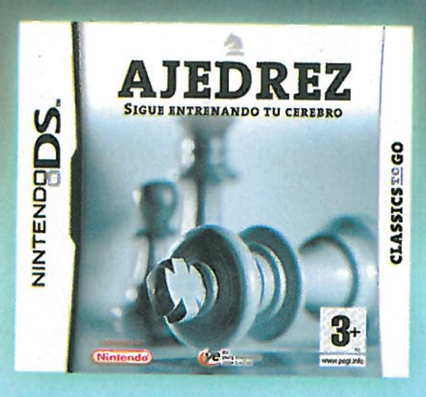
SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

Desafía el poder de tu mente

AJEDREZ

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

El juego de los juegos, en cuanto a estrategia se refiere, espera a todos los usuarios de DS.
Elige tu tablero, tus piezas, y comienza tu partida en quince niveles diferentes de dificultad que se adaptan a tu dominio del juego. La vista tridimensional del tablero te permite controlar a la perfección los movimientos de tu rival.





- NAVEGACIÓN POR VOZ Y VÍA PANTALLA TÁCTIL.
- VARIOS Y ORIGINALES MODOS DE JUEGO.
- MODO MULTIJUGADOR EN UNA SOLA DS, O VÍA INALÁMBRICA.
- APROPIADO TANTO PARA NOVATOS, COMO PARA JUGADORES AVANZADOS Y EXPERTOS.

NINTENDO DS





3+ www.pegi.info



CIVILIZATION REVOLUTION

O CÓMO SER DIVERTIDOS EN LO CULTURAL

TRAS NUESTRO PRIMER CONTACTO CON LA NUEVA ENTREGA DEL JUEGO CIVILIZADOR QUE LO EMPEZÓ (CASI) TODO, QUEREMOS MÁS...

Porque los humanos somos así: descubrimos el fuego y no paramos hasta llegar al lanzallamas, tenemos un país y queremos el de al lado, jugamos una horita y necesitamos otras cuatro. Por lo menos. Esto parece una sarta de tonterías, pero no nos despistemos: ***Civilization***, a fin de cuentas, trata precisamente de esto. De cómo el hombre empieza siendo un avatarcito que representa a un grupo de desarrapados y llega a convertirse en una civilización desarrollada, fagocitadora y en continuo progreso y, cómo no, crecimiento armamentístico. Y el objetivo es, claro, quedarnos con las tierras del vecino. Y sus mujeres, ya de paso.

Civilization Revolution, hasta donde hemos visto, no se desmarca en absoluto de la fórmula clásica: siguen estando ahí los turnos, la creación de ciudades, la elección de qué tecnologías desarrollar, el control de los recursos a explotar, la diversidad creciente de unidades militares (bueno, y comerciales, también) que ir construyendo. Y las relaciones con los vecinos: que si pactos y alianzas, que si intercambio de conocimientos, que si un «*mira que te meto*». El jugador debe elegir una civilización que desarrollar (entre las clásicas: romanos, griegos, mongoles, egipcios, japoneses... y españoles) y llegar a ser la cultura hegemónica, ya sea -según nos confirman- a través de las armas, la absorción cultural o la conquista del espacio. Hay novedades, claro, pero la esencia está ahí: estrategia gestora por turnos. Bienvenida sea.

POR LOS OJOS La novedad más obvia es el lavado de cara gráfico. No es el primer ***Civilization*** en 3D, claro, pero se nota el refinamiento visual, las mejores animaciones, etc. En general, sigue siento todo sencillito y básico, pero gana en detallismo.

¡NO ESPERAMOS A NADIE! El multijugador permite a cualquiera entrar o salir de la partida sin perjuicio para los demás: la IA tomará el lugar de quien abandone antes de tiempo.

NO ES QUE A LA CULTURA EGIPCIA LES HICIERAN FALTA TANQUES PRECISAMENTE. DURANTE UN TIEMPO, AL MENOS_



MULTIJUGADOR

La novedad principal y más atractiva. Sí, hemos probado el multijugador de *Civilization Revolution* y, aunque de ritmo más pausado (porque hay que esperar a que todo el mundo acabe turno), es divertidísimo: piques, pactos, traiciones... Lo que mueve la sociedad, vaya.



REVOLUTION SOPORTARÁ HEADSEAT, CLARO, Y CÁMARA PARA LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR. PREPAREN SU MIDDLEFINGER_



TAMBIÉN EXISTEN OPCIONES EN MULTIJUGADOR PARA LIMITAR EL TIEMPO DE CADA TURNO Y QUE LAS PARTIDAS NO SEAN ETERNAS_





ÉPICA EN MINIATURA Al seleccionar tropas enemigas adyacentes para el ataque, vemos un cálculo de probabilidades. Lo que no quita para que algunos combates tengan resultados inesperados.

REVOLUTION NOS DEVUELVE LA FÓRMULA CLÁSICA CON UN GRAN MULTIJUGADOR



EL MUNDO DE CIVILIZATION ESTÁ PLAGADO DE INDÍGENAS. COLONIZARLES (YA SABES...) PUEDE REPORTAR BENEFICIOS_



5 COSAS QUE NOS GUSTAN DE CIVILIZATION

1. TURNOS. *Civilization* se mantiene fiel a sí mismo y no pretende innovar donde no debe: nos encanta la estrategia por turnos. Y punto pelota.

2. REDUCCIONISMO. Un detalle encantador de toda la serie: cómo los complejos mecanismos evolutivos quedan reducidos a árboles de progreso tecnológico y cultural. Un ejercicio sincrético maravilloso.

3. CONTROL. La adaptación a consola resulta ágil. Habrá qué ver cómo nos desenvolvemos contra la máquina, pero la distribución de botones está bien pensada.

4. EXPLORAR. Abrirse paso entre la bruma mantiene todo el encanto.

3. ARMAS Y TROPAS. Desde la acumulación de unidades en armadas invencibles, a misiles transoceánicos. ¡Yum!



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

EL MEDIO ES EL MENSAJE

Quienes jugamos y quienes nos dedicamos a barruntar por qué y cómo lo hacemos, poco a poco vamos solventando el fatuo y algo innecesario dilema acerca de si los videojuegos son o no son arte (y que **Ben Reilly** zanjó con soltura en **Xtreme184** citando al gran **Scott McCloud**: *«arte es todo aquello que no responda a los dos principios básicos del ser humano: supervivencia y reproducción»*). Y vamos entrando en la Cuestión B: ¿es necesario un mensaje en los videojuegos? ¿Positivo, negativo? ¿Convierte un mensaje político lamentable (no me obliguen a dar nombres: ya los saben) a un buen juego desde un punto de vista técnico y de diseño en un juego igualmente lamentable? **¿Existen los juegos sin mensaje? ¿Son siempre voluntarios los mensajes que nos lanzan?**

Demasiada cuestión para tan poco espacio, pero la respuesta a todo ello germina desde una sola raíz, en realidad extremadamente sencilla: aquellos jugadores para quienes los videojuegos son un medio de comunicación, o al menos, de expresión, ya saben que cualquier título tiene un mensaje. ***Bioshock*** tiene un mensaje en clave social. ***Clive Barker's Jericho*** y ***No More Heroes*** tienen un mensaje acerca del ser humano, sus limitaciones y sus posibilidades. Y ***Portal***... bueno, ***Portal***, como los grandes clásicos de la expresión lúdica, como los mejores matamarcianos y *beat'em-ups*, tiene un mensaje metafísico.

La fuerza de los videojuegos como medio, no hace falta ser semiólogo para darse cuenta, está en la interiorización de las propuestas del juego. Todo se recibe y se percibe en primera persona. Y los mensajes (sean discursivos, sean simples estímulos relacionados con el riesgo y la supervivencia) se asimilan con fuerza, ya que debido a las características de su narrativa, el jugador no sólo los desmenuza, sino que literalmente los desarrolla. El jugador construye el mensaje.

Por eso, cada vez que nos topamos con otro *shooter* lineal, con otra ambientación de tercera mano y sexta generación, con otra secuela hecha a desgana, algunos nos ponemos furiosos. Tenemos entre manos uno de los medios expresivos más poderosos del mundo. Diantre. Aprovechémoslo.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

LA CAJA DE PANDORA

Para un jugador de **PC** de toda la vida como yo resulta fascinante contemplar cómo las actuales generaciones de consola se adaptan al modelo del juego on-line. Resulta algo extraño contemplar cómo sagas clásicas de **PC** desembarcan en **360** y **PS3** con la naturalidad de una serpiente que se muda de piel... para no volver a la anterior. Es el caso de ***Unreal Tournament 3*** o el próximo ***Enemy Territory: Quake Wars***. Sin embargo, los que nos hemos formado como jugadores en el **PC**, una plataforma abierta y permanentemente conectada, conocemos bien la cara menos amable del juego *on-line*: el patch. Bonito anglicismo que trata de ocultar el verdadero significado de la palabra: parche.

Ya he leído cartas de jugadores quejándose de la obligatoriedad de conectar sus consolas *on-line* para actualizar un juego que ha sido comercializado con errores. Los desarrolladores argumentan que es una posibilidad que permite mejorar y refinar un juego *ad infinitum*, algo teóricamente bueno para el consumidor, pero lo cierto es que los de **PC** sabemos muy bien que la conectividad permanente es la excusa perfecta para lanzar chapuzas.

En 1998 un desarrollador americano comercializó para **PC** el juego ***Myth II: Soulblighter***. La rutina de desinstalación que incluía el juego contenía un error, un simpático bug como los que se corrigen a diario mediante actualizaciones y parches en miles de consolas. Pero este bug era distinto: borraba todo el contenido del disco del usuario cuando se desinstalaba el juego. Una buena limpieza de bajos. La intervención para corregir el error le costó más dinero a la compañía que el que generó el juego, y pese a todo muchos usuarios sufrieron lo que se conocería en mi casa como El Bug de la Muerte. ¿El nombre de aquella compañía? Bungie. Imaginar un escenario semejante, fruto de la desidia en el beta-testing a la que puede conducir saber que siempre se puede actualizar el juego vía *on-line*, en plataformas cerradas como son las consolas... a mí me pone los halos de punta.



AL DÍA Sigue la evolución de tu forma física, peso y cumplimiento de objetivos.





CANICAS DIRIGE LAS CANICAS HACIA EL AGUJERO EN DIFERENTES NIVELES CONTRARRELOJ



WII FIT

NINTENDO APUESTA POR LA VIDA SALUDABLE A GOLPE DE MANDO, DIGO... DE BÁSCULA

Nintendo presenta un artilugio de Nueva Era para mantenerse sano y en forma sin salir de casa, la **Wii Balance Board**. Es una tabla inalámbrica sensible a la presión, que a través de sus sensores es capaz de medir el peso y el equilibrio del usuario (puede hacer un seguimiento de hasta 8 personas por consola). Al igual que *Brain Training* da una edad cerebral, la **Wii Balance Board** proporciona una Edad Wii Fit. Tan sólo tienes que introducir tu altura y edad, entonces la tabla mide tu peso para determinar el Índice de Masa Corporal. Seguidamente analiza tu centro de gravedad y tras pedirte que realices un ejercicio de equilibrio, te otorga una edad entre 2 y 99 años. Si los resultados no son muy satisfactorios, ***Wii Fit*** incluye un entrenador que te va a guiar a lo largo de 40 actividades de entrenamiento, divididas en cuatro categorías: Yoga, Ejercicios de Tonificación (la parte seria del producto) y Juegos de Equilibrio y Ejercicios de Aerobic, divertidos minijuegos controlados con el cuerpo gracias a los sensores de la tabla como saltos de esquí o la cuerda floja. ***Wii Fit*** se pone a la venta el 25 de abril a un precio estimado de 89,99 €.



EN FORMA Con determinación y ***Wii Fit*** recuperarás la salud. Si es que se puede arreglar a estas alturas.

_Adonias

SOUND TEST.
SUPER MARIO GALAXY

SUPER MARIO GALAXY ORIGINAL SOUND TRACK

El compositor **Mahito Yokota** despegó ruidosamente. La inseguridad se reflejaba en su rostro pero doblegó sus miedos asignando más músicos a la orquesta. En la confusión, no pudo evitar el choque: un meteorito cargado con sus propios prejuicios impactó directamente contra su navío espacial, lastrado innecesariamente con percusiones latinas... su error fue considerar a Mario un personaje para niños.

Shigeru Miyamoto, capitán de la flota **Nintendo**, contuvo la invasión de bongos y theremines sintetizados por **Yokota** encargando al legendario compositor y segundo de a bordo **Koji Kondo** que redirigiera la misión: *Invasion! Koopa´s Fleet*, *Rosetta´s Observatory*, *Ship Plant* y sobre todo, *Egg Planet*, fueron las únicas estrellas creadas por **Kondo**, pero brillaron con luz propia en la negrura del inmenso vacío estelar entretejido por **Yokota**. Mario parece perdido en el espacio mientras a su alrededor resuenan épicas melodías, que paradójicamente resultan espectaculares alejadas del bello mundo de Super Mario Galaxy.







POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

CARA A CARA

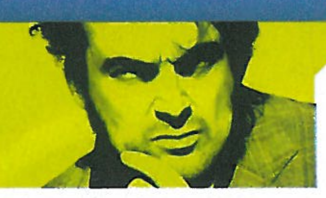


EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN

- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto



PLAYSTATION 3



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

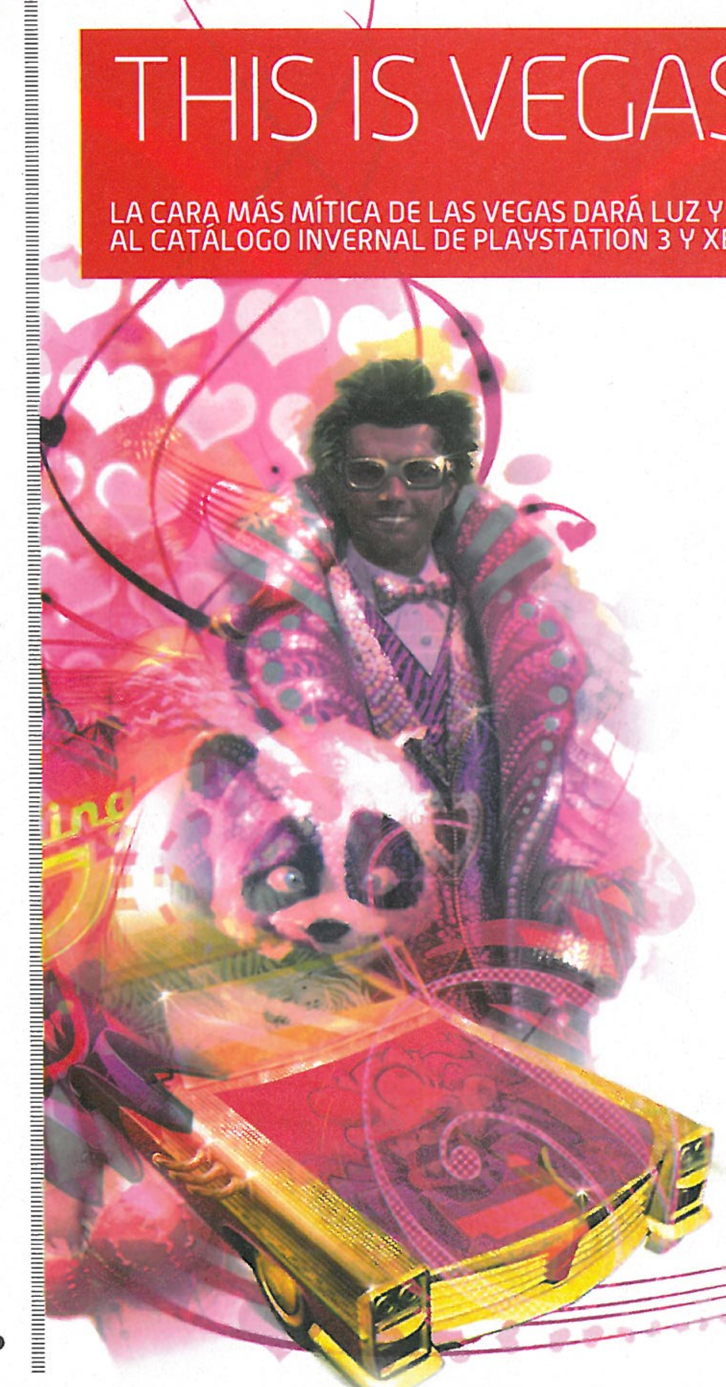
CRAP! FUCK! BULLSHIT!

Una de las grandes batallas en la web dos punto cero es la que se ha desatado entre **Angry Nintendo Nerd** e **Irate Gamer**, dos jóvenes críticos que producen sus propios espacios en **YouTube**. El primero, **James Rolfe**, es pieza clave del portal **Screwattack** y un compulsivo cortometrajista con gusto para el horror, con más de 200 cortos. Sobre el otro, **Chris Bores**, productor de pseudo-documentales de temática paranormal, cae la sombra de la acusación de plagio. Llegó más tarde y su estilo no se distingue lo suficiente del de su predecesor. Como se podría esperar, los fans de uno y otro se tiran de los pelos. En cualquier caso, ambos individuos llevan lanzando decenas de exquisitos y tronchantes videos, en los que coinciden la crítica de juegos y periféricos de consolas de 8 y 16 bits, preferentemente de **Nintendo**. Crítica siempre negativa, desde el sarcasmo especializado hasta la barbaridad para adultos.

¿Por qué estos videos resultan tan adictivos? **Sus denuncias de la bajeza de las adaptaciones de películas, o de la intolerable dificultad de clásicos supuestamente intachables como el Ghost'n Goblins, son catárticas**. Ponen voz a todos los que, durante los sumisos y desinformados ochenta y noventa, gastamos horas en juegos insoportables comprados a ciegas. Juegos que, en el noventa por ciento de los casos, ahora al fin, se puede decir que eran una soberana mierda.

THIS IS VEGAS

LA CARA MÁS MÍTICA DE LAS VEGAS DARÁ LUZ Y COLOR AL CATÁLOGO INVERNAL DE PLAYSTATION 3 Y XBOX 360



El gran problema de la industria, a nivel creativo, es la proliferación de clones sin alma de los juegos de mayor éxito. Los *sandbox* no han sido ajenos a ese problema, y hemos asistido a no pocos juegos que podían resultar correctos en muchos aspectos, pero fallaban en el principal de todos ellos: el descaro de la propuesta inicial. **Midway** promete recoger ese testigo con su próximo juego para **PlayStation 3** y **Xbox 360**: ***This Is Vegas***.

La propuesta de ***This Is Vegas*** nos pone en la piel de un desvergonzado emprendedor que siente que la que antiguamente fue considerada la ciudad del pecado en la actualidad apenas es una trampa para turistas de todas las edades. Viendo una mina de oro en potencia, se lanza a la aventura para construir un imperio a costa de devolverle el brillo al antiguo hogar del **Rat Pack**, y para ello no dudará en llevar a cabo cualquier tipo de acto criminal: ganar su fortuna en las mesas de juego (pudiendo acudir a viejos trucos como contar cartas), competir en carreras ilegales con vehículos de ensueño, iniciar peleas en cualquier barra de bar o guerras por la dominación de la ciudad, o introducirse en locales de alterne para hacer contactos en las más altas esferas.

Habrá que esperar hasta finales de año para comprobar el resultado final.

LAS VEGAS NO ES LO QUE ERA, Y ES TU MISIÓN DEVOLVERLE SU FACETA CANALLA

_Nacho Vigalondo y Eunice Szpillman

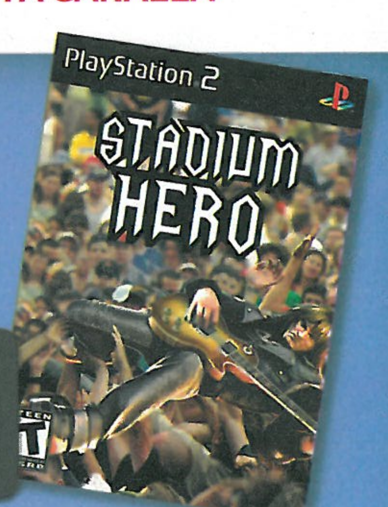
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. STADIUM HERO

_GÉNERO LA MÚSICA QUE NOS HACE MÁGICOS
_COMPAÑÍA ACTIVICIO
_DESARROLLADOR ACTIVICIO
_MISIONES 3
_GRABAR PARTIDA SI

Todos aquellos a los que el *Rock Band* se les queda pequeño están de enhorabuena, porque llega *Stadium Hero*. Hasta quince personas podrán jugar con periféricos tales como el cuerno francés, el triángulo o el bombo, recreando una banda de rock sinfónico completa. Un jugador más podrá hacer de *manager*, otro de *dealer*, tres podrán ser *groupies*, y, en el colmo de la perfección, si sobran dos jugadores más, podrá cumplir los papeles de miembro expulsado de la banda y su mujer, que jugó un papel decisivo en la crisis.

Es tal el grado de completismo del juego que a veces se nos olvida que otros doscientos jugadores pueden apuntarse a la ejecución de los temas musicales, interpretando el papel de público, con interfaces en cuellos y pies que detectan movimientos como el pogo y el headbanging. Entre la selección de grupos a emular, Arcade Fire y Los Inhumanos.

GLOBAL **8,9**







RAZONANDO CON LOS PUÑOS. No todo el mundo en Las Vegas estará dispuesto a colaborar para llevar a buen puerto tu misión... tienes diez nudillos dispuestos para negociar con ellos.

HAGAN SUS APUESTAS. Una buena forma de ganar dinero rápido si la suerte te sonríe es jugando en los casinos. Si la suerte no te sonríe... siempre puedes hacer trampas.

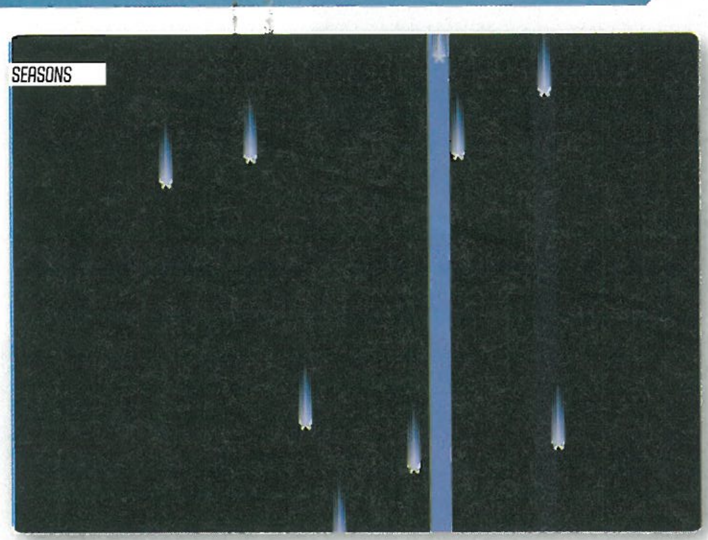


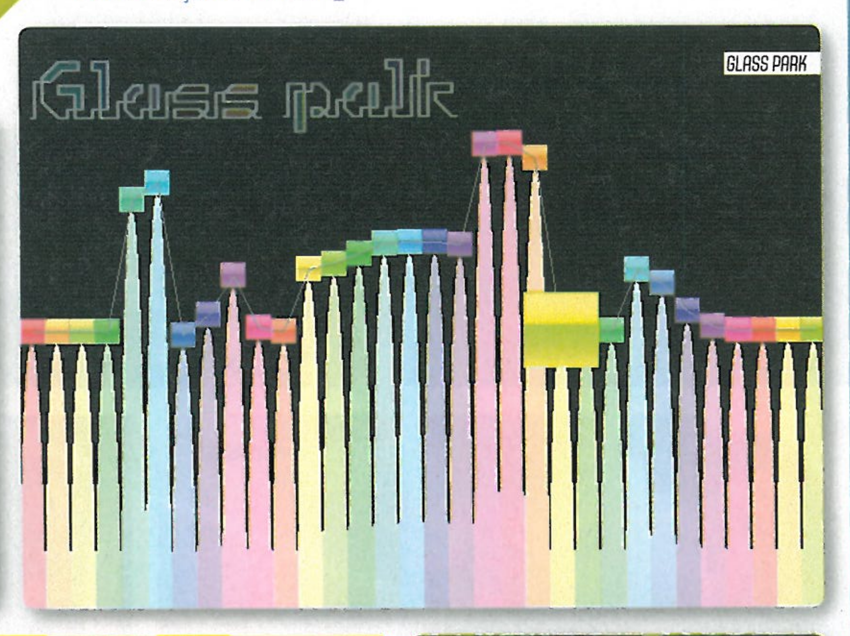
LO QUE PASA EN LAS VEGAS, SE QUEDA EN LAS VEGAS...





Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos que no nacen en las juntas de accionistas_


SEASONS


GLASS PARK


SOUND COLLAGE WAVE

KANOGUTI

MÚSICA JUGABLE

NOS ASOMAMOS AL VERTIGINOSO ABISMO DE LOS JUEGOS MUSICALES... ¿JUEGOS, APLICACIONES, O TODO LO CONTRARIO? _STAN BY

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **KANOGUTI**
_GÉNERO **LOCURA MUSICAL**
_PRECIO **0$**
_WEB **HTTP://WWW.GEOCITIES.JP/KANOGUTI_SOFT/**

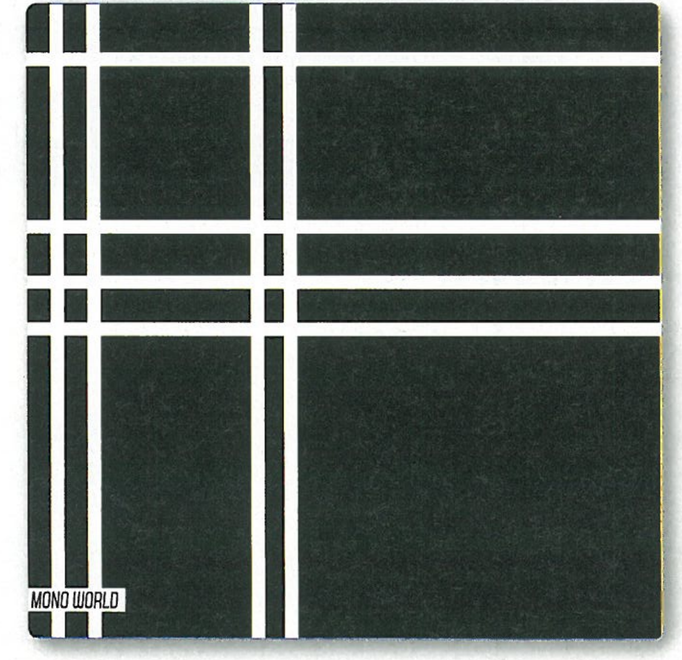
Parecemos empeñados en hablar de juegos que no son juegos. O que sí que lo son pero que no parecen. Es casualidad. Los de este mes, en cualquier caso, son condenadamente absorbentes... Lo que no quiere decir que su jugabilidad sea excelente. Porque no son juegos. O sí. Bueno, lo vais pillando, ¿no?

El desarrollador nipón **Kanoguti** tiene pasión por los jueguecillos musicales. Su web está repleta de pequeñas aplicaciones con interfaz gráfica y una a veces clara, a veces esquiva vocación lúdica. Al buscar una analogía rápida para saber por dónde van los tiros, la encontraríamos fácilmente en *Electroplankton*. Algunos son juegos en toda regla, otros parecen quedarse por el camino y contentarse solo con parecerlo y sepultar su grafismo en delirios sicodélicos que, pese a todo, invitan si no a jugar, sí a juguetear.

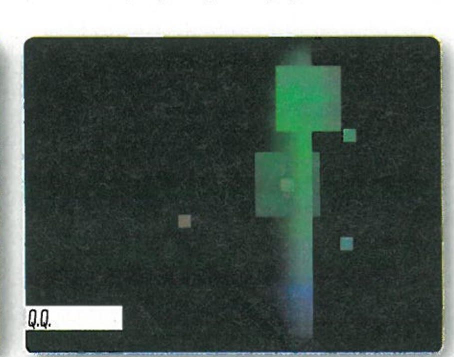
En el primer grupo tenemos, por ejemplo, a ***Mono World***, una colección de diez mini-juegos en que las pulsaciones en pantalla determinan patrones y figuras que generan sonidos. ***Q.q.*** o ***Seasons*** seguirían una línea similar. Pero en un punto casi diametralmente opuesto estaría por ejemplo ***Me Mine***, un *shooter* que genera melodías al eliminar enemigos. O ***Wave Searcher***, que recuerda en su mecánica esencial a *shmups* tipo arena donde la acción del jugador se traducen en ondas que generan sonidos de comportamiento errático.

Otros permiten ser usados casi como *romplers*, pudiendo cambiar los sonidos de la carpeta de muestras. ***Sound Collage Electron*** y ***Wave*** actúan casi como secuenciadores lúdicos, con resultados que van del frenetismo sónico a cierta satisfacción *techno*. Pero todos, sin excepción, invitan a experimentar, a buscar composiciones, melodías y, en fin, a poner algo de orden en el caos sonoro que surge casi de forma natural. En la mayoría de los casos no hay puntuaciones, ni más objetivos que nuestro propio impulso creativo.

Lo interesante de estos juegos es, precisamente, lo que no llegan a conseguir: el terreno de los juegos musicales está poco explorado. Lo habitual para lograr una jugabilidad tradicional es crear un *bemani*, un juego de ritmo y mímica. Cuando un desarrollador se embarca en algo más complejo, la línea entre juego y experimento se difumina peligrosamente. Éstos son hipnóticos, interesantes como herramienta, divertidos durante varios minutos. Pero, ¿qué les falta para que realmente nos hagan volver sobre ellos por puro placer jugón?


MONO WORLD


WAVE SEARCHER


Q.Q.



ODIN SPHERE
YA A LA VENTA
Sumérgete de lleno en una intrincada historia y descubre la verdad oculta tras una antigua profecía, una revelación que, en caso de cumplirse, conducirá a la destrucción del mundo.
Deleita tus sentidos con esta obra maestra, una experiencia visual con la que muchos habían soñado pero que pocos creían posible.
PlayStation 2
Odin Sphere
"El RPG de Acción más bello jamás creado."
Revista Oficial PlayStation
UNA OBRA DE ARTE A TU ALCANCE
12+
www.pegi.info
www.odinsphere.es
PlayStation.2
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
SQUARE ENIX.



MAKE MINE MARVEL?

UN SUEÑO MENOR CUMPLIDO: VISITAR LAS OFICINAS DE MARVEL. UNA LÁSTIMA QUE FUERAN LAS OFICINAS DE MARVEL STUDIOS EN LOS ÁNGELES, PERO CLARO, DE VIDEOJUEGOS VA EL ASUNTO... _STAN BY

IRON MAN

NUEVA PELÍCULA DE UN PERSONAJE MARVEL Y, SORPRESA, NUEVO JUEGO DEL MISMO PERSONAJE A REBUFO

De ahí que acudiéramos a Los Angeles, a **Marvel Studios**, en lugar de a las oficinas centrales de la Casa de las Ideas en Nueva York. Se estrenan dos nuevas películas de personajes **Marvel** este año, y junto a ellas, sus respectivas adaptaciones al videojuego: *Hulk* (unas páginas más adelante) y *Iron Man*.

En principio, cualquier adaptación de adaptación huele al mismo tiempo a gloria y a podrido. Y al final, suelen estar más cerca de lo segundo que de lo primero. Pero en esta ocasión dos cosas nos atraen, especialmente, de este ***Iron Man***: primero, el personaje se presta perfectamente a una interpretación lúdico-destructora que, parece, el juego puede llegar a brindar. Segundo, es el primer resultado de una colaboración entre **Sega** y **Marvel** que se promete estable (han firmado un contrato de colaboración para varios años), con algunos juegos más en fase de pre-producción sobre personajes como Capitán América o Thor... No, no fuimos capaces de extraer ninguna otra información más allá de esto. Y es que en **Marvel** son muy suyos (al cuadro de más adelante me remito).





Tony Stark Unleashed

Sí nos enseñaron el juego que nos ocupa, claro. Y en este redactor causó sensaciones encontradas, principalmente por la sospecha de una posible mecánica excesivamente rutinaria.

El juego sigue más o menos libremente el argumento de la película, como no podía ser de otro modo, para que «*se puedan vivir los momentos que [al espectador] emocionaron en el film*». Pero en **Marvel** y **Secret Level** (el estudio de desarrollo) son conscientes de que el personaje tiene «*una increíble base de fans, así que hemos intentado conciliar las dos perspectivas*». Es decir, que ***Iron Man***, el juego, también incorporará contenido exclusivo,



OJALÁ SE PAREZCA A... IRON MAN

Vaya perogrullada, ¿verdad? Bueno, la ventaja de **Secret Level** es que no hay muchos referentes, en cuanto a juegos del personaje, con que se les pueda comparar. Seguramente por eso la jugabilidad que presenta a base de vuelo, guantazos, y fuegos de artificio ya resulte atractiva de por sí y, auguramos, un juego que todos los aficionados a **Marvel** visitaremos. Pero sí esperamos que este *Iron Man* se parezca a otras versiones del personaje que hemos visto en juegos como *Marvel Ultimate Alliance* o *Marvel vs. Capcom 2*. Qué demonios, lo cierto es que ya se parece.

¿MAQUINA DE GUERRA? «NO PODEMOS DESVELAR MATERIAL ADICIONAL» FUE LA RESPUESTA AL PREGUNTAR POR EL NÚMERO DE ARMADURAS_

TONY STARK CONTARÁ CON ENTORNOS ABIERTOS PARA DESPLEGAR TODO SU POTENCIAL

VUELA, TONY HABRÁ MISIONES MUY DE ARCADE AÉREO, CON FORTALEZAS VOLANTES_



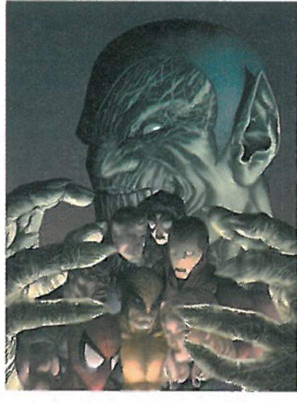
líneas argumentales independientes, y guiños a los tebeos (personajes, archienemigos, etc.). Lo habitual, vaya.

Pese a lo nada sorpresivo del asunto, de momento, el juego visto en movimiento tiene buen aspecto. Se trata básicamente, en palabras de los propios desarrolladores, de «*un shooter en tercera persona con opciones extra de vuelo*». El juego se dividirá, según nos cuentan, en dos partes muy diferenciadas: el componente narrativo, compuesto de secuencias animadas en las que el propio **Downey Jr.** ha participado poniendo su voz al Tony Stark del juego, y las misiones de Iron Man repartiendo estopa a diestro y siniestro.

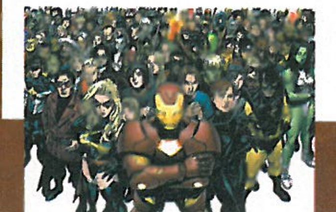
Éstas se basan principalmente en enormes escenarios donde el jugador deberá completar ciertos objetivos y por los que podrá moverse libremente. Estarán plagados de enemigos de diversos tipos: carros de combate, defensas antiaéreas, tropa de a pie, aviones, helicópteros... Lo interesante es, más allá de las armas que podrá usar Iron Man -que podrán configurarse antes de cada misión según las nuevas tecnologías para la armadura que el jugador vaya desbloqueando y/o descubriendo-, que buena parte de los enemigos sobre el terreno presentan algún tipo de acción especial que realizar sobre ellos.

Así, Iron Man puede abalanzarse sobre un tanque y, muy literalmente, desguazarlo. O lanzarse contra una batería de misiles y dirigir los proyectiles donde le plazca. Mucho más espectacular resulta atrapar un caza en pleno vuelo (sí, sí) y lanzarlo hacia donde uno considere que hace falta un buen cacharrazo.

No sabemos hasta qué punto el juego, o la película, reflejarán al Iron Man/Tony Stark más interesante (el obsesivo del control y bastardazo industrialista militar), pero sí hemos visto que el Iron Man «*one man army*» será la base de la jugabilidad. Nuestro temor: que todo resulte repetitivo y rutinario.







MARVEL ZOMBIES Y ORGULLOSOS

Nos encanta **Marvel**, y, aunque algunos en la redacción nos estemos quitando de sus tebeos, cualquier cosa que huela a **Marvel** nos atrae. Pero no nos confundamos: «*no hemos considerado esos juegos como meras extensiones de marketing de las películas*», nos decían en L.A. los representantes de la compañía. A pesar de que la implicación de **Sega** augura bondades, no puede negarse que todo en **Marvel** está concebido como un gran producto de *marketing*: desde las colecciones de cómic, a las series animadas o las mismísimas presentaciones de sus videojuegos, con mucho secretismo tonto y vocación comercial. Otra cosa es que nos acabe dando igual...



EL INCREÍBLE HULK

«HULK APLASTA» ES LA MÁXIMA A SEGUIR POR TODO JUEGO BASADO EN LA MASA. DE MOMENTO, VAMOS BIEN.

Porque lo que llegamos a ver de ***El Increíble Hulk*** en las oficinas de **Marvel Studios** era, básicamente, eso: Hulk deambulando libremente por una versión de Manhattan y destrozando todo lo que encontraba a su paso, ya fueran autobuses, coches, edificios o las muy diversas amenazas policiales y militares que le salieran al paso. Partiendo de esta base, ¿qué podría no funcionar en este nuevo juego de Hulk?

A toda máquina

Lo cierto es que dos cosas nos preocupan de ***El Increíble Hulk***: primero, el excesivo parecido con sus referentes (ver cuadro allá a la derecha) y, segundo, que el juego no daba sensación de estar demasiado pulido teniendo en cuenta que faltan muy pocos meses para que salga al mercado (presumiblemente, al mismo tiempo que el estreno de la nueva película protagonizada por **Edward Norton** en la que se basa). La dinámica básica del juego está muy bien, desde el punto de vista de un aficionado al personaje y sus comics de toda la vida: hacer el salvaje en un mundo abierto. A pesar de basarse en la nueva adaptación cinematográfica, y de seguir la línea argumental de la misma -además de presentar otros tres arcos argumentales exclusivos, siguiendo esa declarada y muy lógica filosofía de repasar grandes momentos fílmicos y a la vez apuntar hacia el fan de toda la vida-, **El Increíble Hulk** es ante todo un juego tipo *sandbox* donde hacer el cabra con el gigante verde.

Por lo tanto, en el juego se podrá destrozar todo lo que pueda verse en pantalla, desde el mobiliario urbano más sencillo, hasta grandes y emblemáticos edificios como el Edificio Baxter, sede de los Cuatro Fantásticos (algo que no vimos en ejecución, pero que nos aseguraron que sí podía hacerse). Hulk puede también agarrar gente y usarla como proyectiles, destrozar vehículos y emplearlos como arma, y, en general, sembrar un descacharrante infierno de destrucción.

Todo es destruíble, y, además, la acción del personaje y de sus propios enemigos genera abundante daño colateral. Hulk puede también explorar la ciudad libremente desde las alturas, escalando todos los edificios del escenario y dando esos saltos titánicos caracterísisticos. Existe, por otro lado, un nivel de búsqueda de tipo *GTA*, con envíos de contigentes armados de potencia y relavancia creciente conforme el jugador destroza más y más.

Pero todos estos ingredientes que, en principio, pueden formar un juego decentemente divertido, los vimos empañados por una implementación o bien pobre, o bien necesitada de un todavía considerable trabajo de desarrollo. Los edificios, por ejemplo, podían destruírse, pero cada porción de edificio o fachada presentaba únicamente tres o cuatro estados de daños: es decir, el daño no parece progresivo, sino que se muestra a saltos cuantitativos: parece algo desfasado. Claro que, cuando tengamos el control de Hulk en nuestras manos, todo esto puede llegar a ser secundario.

DESTRUCCIÓN EN ENTORNOS ABIERTOS Y ACCIÓN ENGORILADA ES LA MEJOR OFERTA DE ESTE NUEVO HULK

A TAMAÑO REAL *POCO PUDIMOS FOTOGRAFIAR EN MARVEL, POR POLÍTICA INTERNA. PERO ESTO IMPRESIONABA_*

¿CROSSOVERS? *EN EL MENÚ DE DEBUG DE LA DEMO LEÍMOS ALGO SOBRE IRON MAN*

OJALÁ SE PAREZCA A... HULK ULTIMATE DESTRUCTION

Aunque tal vez lo correcto sería decir que «*ojalá no se parezca tanto a...*». Porque **Edge of Reality**, los desarrolladores de este *El Increíble Hulk*, admiten sin tapujos que *Ultimate Destruction* es su influencia principal. Y esto es algo que tal vez resulte demasiado obvio. Entendámonos: tiene que ser muy difícil hacer un juego de Hulk que pueda contentar a los aficionados y que se desmarque de lo que ofrecía el juego de **Radical Entertainment**. Es más, usarlo como modelo nos parece el camino a seguir. Pero para estar a la altura, *El Increíble Hulk* deberá ofrecer más de lo que ya vimos en 2005. Sinceramente, esperamos que así sea, y que los chicos de **Edge of Reality** pulan los problemillas que hemos visto en el juego y amplíen aún las posibilidades de un Hulk en la generación de consolas actual.



¿ME ESTAS MIRANDO A MÍ?
DA MÁS MIEDO QUE NÉMESIS ENFURRUÑADO

¡OJO!: Esta ouija no es un juguete. Xtreme no se responsabiliza de los efectos de intentar mantener una conversación con el difunto Adolf Hitler. Úsalo como mantelito de merienda.

OUIJA

¡INCLUYE EXCLUSIVA OUIJA!

VIDEOJUEGOS Y POLTERGEISTS

A VER, LOS DEL FONDO. ¿YA ESTAMOS CON LAS RISITAS? LOS FENÓMENOS EXTRAÑOS Y LOS VIDEOJUEGOS SON TEMA SERIO. AGÁRRENSE FUERTE AL EXPERIMENTADO BRAZO DE XTREME Y NO SE SEPAREN DE LA LUZ.

_TEXTO: S.T.A.R. _OUIJA: PACO ALCÁZAR

Todo, cualquier cosa puede procurar divertimento. Aten un cordel a una caja de cartón y arrástrenla pasillo arriba, pasillo abajo; siéntense delante de la lavadora y embarguen su mirada en el tambor cuando empiece a centrifugar; cuando azote el viento embóbense con la danza epiléptica de una bolsa de plástico que desafía a la ley de la gravedad. Cuán impenetrable para el entendimiento nos resulta que el ser humano se quede casi catatónico ante posturas aparentemente incomprensibles ¿verdad?

Algunos videojuegos llegan a ser tan esperpénticos que quizá es eso lo que los convierte en juegos. Hay videojuegos de matemáticas -*Monkey Academy* de **Konami**-, de contabilidad y gestión -*Dictator* de **DK'Tronics**-, de gimnasia -*Aerobic* de **Idealogic**-, de baile -*Dance! Online* de **Acclaim**- y hasta de cocina -*Cooking Mama* de **Nintendo**-. Y son juegos. O videojuegos, no utilidades ni programarios.

La vorágine que filtrea entre la originalidad y la chulería en el desarrollo de videojuegos lo abarca todo, abarca cualquier temática, llegando incluso algo tan aparentemente inadecuado para centrar el tema de un videojuego como es el esoterismo en el más amplio y extenso significado que ello engloba. Magia, brujería, hechicería, adivinación, poltergeists, expedientes equis... no como argumento de un quítame allá ese fantasma o de utilizar pócimas harrypotterescas contra un mago de nivel 20, que va. Hablamos de esoterismo puro y duro, historias para no dormir, yuyu del bueno. A partir de hoy quizá empiecen a mirar de reojo a su consolita, como si el hermano pequeño del monstruo del armario habitase en su interior, agazapado para robarles el alma y arrastrarles hasta la cocina del mismísimo **Pedro Botero**.



POLYBIUS

COIN-OPS DE LEYENDA... NEGRA



¿Saben lo que da más miedo de las leyendas urbanas? Que aunque sea por un mínimo están basadas en hechos, situaciones o precauciones reales. La *coin-op* ***Polybius*** seguramente sea el resultado de la suma de estas tres bases.

Se dice, se habla, se comenta que en un pequeño suburbio de la localidad de Portland, Oregón, USAlandia, en el año 1981 se repartieron no más de una docena de recreativas con el juego ***Polybius*** entre tantas salas arcade. Se conoce que el juego era de tipo puzzle, con gráficos abstractos -¿y qué juego de entonces no los tenía?- y constantes ráfagas de luz y efectos estroboscópicos. Los jugadores quedaban transtornados, padecían temporales ataques de amnesia que les impedía recordar o reconocer datos básicos de

HOMBRES DE NEGRO Y EXPERIMENTOS GUBERNAMENTALES

memoria como sus nombres o dónde vivían, sufrían horribles pesadillas por las noches y se despertaban entre gritos, curiosamente sin ser capaces de recordar qué era aquello que instantes antes les había provocado el pánico; y lo más terrible, después de jugar al ***Polybius*** sentían rechazo y desagrado a jugar a cualquier otra recreativa o videojuego.

La leyenda se convierte en conspiparanoia cuando nos cuentan que los recaudadores y operadores de las máquinas eran parejas de hombres trajeados y con largos abrigos negros, quienes más que interesarse por las recaudaciones tomaban notas de las tablas de récords. Estas recreativas solamente estuvieron disponibles al público por espacio de entre cuatro y seis semanas. El mito ha perdurado más de veinticinco años.

Crónicas de la prensa local de la época sí que recogen informaciones sobre jóvenes perjudicados temporalmente tras jugar a ciertas recreativas. Villanos del lugar confirman la existencia de máquinas exhibidas por cortos espacios de tiempo. Alguno llega a recordar la sospechosa presencia de adultos con abrigos negros deambulando por ahí. Yo no estuve allí, poca cosa les puedo confirmar.



MANCIAS DEL PIXEL

¿TE ECHO LAS CARTAS VIRTUALES?

Lo último en mancias videojueguiles se llama ***Let's Tarot*** y está disponible para **Nintendo DS**. Y como su nombre indica va de eso, de tarot, de interpretar el futuro a través de una determinada baraja. Y no es la primera vez que los japoneses se meten en estos berenjenales: no se sabe muy bien cómo, la mismísima **Rare** desarrolló en 1988 para **NES** ***Taboo The Sixth Sense***, tal vez para popularizar en Occidente el juego ***Tarot***, que **Scorpion Soft** sacó exclusivamente para el **Disk System** de **Famicom**.

Esta cartomancia estuvo presente en un buen número de videojuegos, ora de forma estética, ora de forma funcional. En ***Samurai Shodown 2*** de **SNK** para **NeoGeo** aparecen en su particular visión nipona en determinados combos; en ***Wicked*** de **Electric Dreams** para **Commodore**, **Amiga** y **Atari ST** vemos las cartas como señales de progresos o fracasos durante el juego; la japonesa **Pai** publicó en 1999 ***Texthoth Ludo: Arcanum Senki*** para **PSone** y **Saturn** incluyendo un mazo de cartas físicas, imprescindibles para la participación de hasta cuatro jugadores. Y para los *hard-collectors*, el famosete ***Legend of Mana 3*** de **SNES** en una edición de esas que los japos se sacan de la manga del kimono incluyeron, claro está, una baraja de cartas de Tarot con dibujitos del videojuego. Añado que también existe una baraja ilustrada con personajes del ***King of Fighters*** de **SNK**.

Nintendo acaba de lanzar ***Diary Girl*** para **DS**, con apartado de horóscopo, igual que venía en la **NeoGeoPocket** de 1998. En 1988 Konami encalomó a los usuarios de **MSX** el paquete ***Uranai Sensation***, compilación de mancias orquestadas por el disparatado pingüino marca de la casa. Y como bizarrez absoluta, ***Zodiac*** de **Tansoft Ltd.** en 1984, en cassette y para, ejem, **Oric-1**. Y es una aventura conversacional de sólo texto.

LA NES EMBRUJADA

HECHICERÍA DE OCHO BITS

Quejumbrosa mañana de sábado invernal de 2005 en el estado de Minnessota. Un joven al que llamaremos Jerry se acerca a una pequeña tienda de artículos de segunda mano y ve una **NES** sobre el mostrador. El comerciante se la vende a buen precio, se la acaba de traer un señor que tras hacer limpieza en la buhardilla de su casa se deshace de ella. Fue de su hijo, fallecido en accidente de tráfico años atrás. Jerry la compra, se ajusta la bufanda y regresa a su hogar más contento que un tonto con un lápiz.

Conecta la **NES** al televisor, inserta un juego cualquiera y la enciende. De fondo oye lamentos y murmullos que provienen del televisor. Lo apaga. Silencio. Lo enciende. Sólo oye el sonido coherente de lo que recibe el aparato. Enciende la consola y ahí están de nuevo los lamentos. Cambia de juego. La voz misteriosa vuelve a murmurar. Sigue jugando y el juego se detiene sin que Jerry haya pulsado el botón del PAUSE. Apaga la consola, toma aire, intenta tranquilizarse. Su gata de ocho años se le acerca ronroneando. Jerry enciende de nuevo la **NES**. Su gata enloquece, salta, bufa, maulla roncamente, se le eriza el lomo y sale corriendo como alma que lleva el diablo.

Nuestro amigo Jerry está acojonadito. ¿Qué hacer? Pasan los días y cada vez que enciende la **NES** embrujada se suceden los quejidos, pulsaciones de botones, la gata que está como para que le den un Valium. A **Jerry** solamente se le ocurre una drástica solución: la vende por **Ebay**. Cuatro pujas y se la quitan de las manos por 225 dólares.

¿Qué le sucedió al nuevo dueño, al comprador ebayesco de esta **NES** embrujada? Yo lo sé y ustedes probablemente no. Pónganse en contacto con la redacción si quieren saber más. Si se atreven.

EL CASO DE JOSUÉ YRION

EL EXTRAÑO CASO DEL TELEPREDICADOR DE LO RETRO

Cuando mi padre (q.e.p.d.) me veía jugar con el ordenador o la consola se cachondeaba diciéndome si jugaba a matar moros. Mi madre, en cambio, hoy en día sigue diciéndome si juego a matar marcianos. Jugar a matar en todo caso, ya ven.

Siempre existe esa figura superior que cuida por nosotros en lo moral, guardianes de la fe, defensores de lo recto, el brazo fuerte de la virtud. En lo tradicional han sido los hombres santos, los hombres salvos los que siempre nos han cuidado del Mal. En los videojuegos tenemos a **Josué Yrion**, pastor evangélico siempre a la breva para avisarnos de los peligros satánicos de **Disney**, de la muñeca Barbie, de la artistilla **Xuxa** y de lo que él llama los **Nintendos**, uséase, los videojuegos.

Ante las manipulaciones gubernamentales, la brujería que nos tienta en los videojuegos y las máquinas poseídas por almas en pena, **Josué Yrion** nos reconforta, nos avisa y nos alerta sobre las atenciones del Maligno. Sobre la saga ***Resident Evil*** nos dice que el Mal nos posee, que somos esclavos del Mal, que somos martirizados por el Mal, que servimos al Mal y viviremos en el Mal. ***Mortal Kombat*** es uno de los videojuegos más sucios y perversos que el Diablo jamás creó y nos induce al asesinato. ***Doom*** nos obliga a descender a las mismas profundidades del Averno para entender el juego.

En los años sesenta **Parker Brothers** empezó a comercializar un simpático juego de mesa que durante toda la década de los ochenta y mitad de los noventa pudimos ver en cualquier juguetería ibérica. Su nombre: *Oui-ja*. Y se vendía como un juego. Versiones virtuales de este juego abundan por internet, convirtiéndose en Nintendos.

La próxima vez que sientan fenómenos extraños, voces de ultratumba, consolas que se encienden solas o joysticks que se mueven, no se molesten en llamar a Los Cazafantasmas ni a **Íker Jiménez**. Llamen a Xtreme.

Los nintendos, segas, supernintendo, playstation,... whatever. Los japoneses descubrieron, hermanos, que jugar en la máquina del nintendo, presta atención, producirá epilepsia incurable en la vida de tu hijo

Y después de ocho años, de la parte cefálica un tumor que será benigno al principio y después será maligno y matará a tu hijo después de ocho años de jugar con el nintendo.

Te voy a enseñar algunos nintendos que tú vas a caer de la silla, agárrate. Mira este nintendo: Resident Evil. Ahora sí, este es un brother. El mal está adentro de tí. Ese es un nintendo. El mal te posee, tú estás esclavo del mal, eres, eres martirizado por el mal, sirves el mal y vivirás en el mal.

Doom Number Two. Doom Número Dos. Usted puede ver el diablo, el fuego, las almas yendo al infierno y mira lo que dice aquí atrás. Look at. Deje la obsesión empezar nuevamente, let's the obsession begin again.

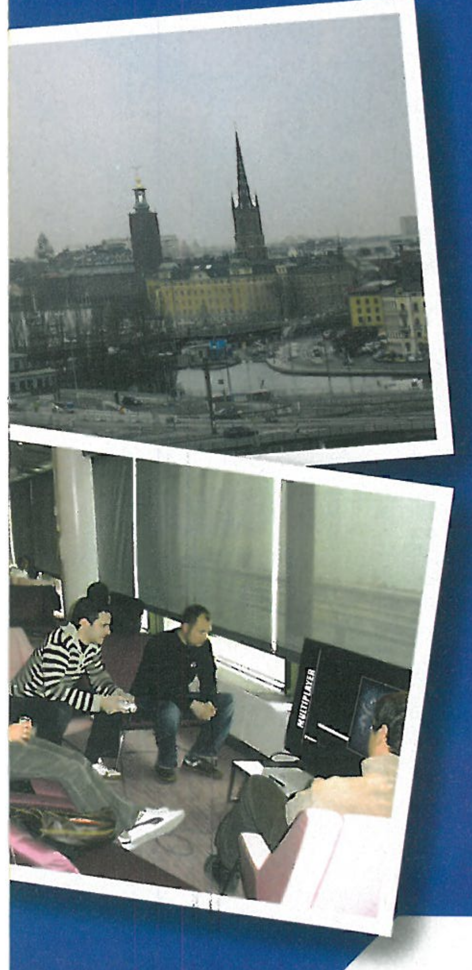
Aquí está la respuesta para la violencia juvenil porque los juegos juegan una, dos, tres, cinco, un mes, dos meses entero con la máquina y de momento el diablo bloquea su entendimiento, toma un arma y mata a su compañero por la influencia de los nintendos



NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES 2
¡Nuevas Amenazas! ¡Nuevos Aliados!
¡Nuevas Aventuras!
PlayStation 2
NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES 2
12+
BAN DAI
What do you mean Hidden Leaf's in trouble?! What's going on?!
55 HIT!
¡Explora el mundo de NARUTO en una nueva y original aventura de acción!
¡No lo hagas solo! ¡Vive esta trepidante aventura en compañía de tus amigos!
¡Customiza a tu Ninja favorito! ¡Más 10 poderosos personajes para elegir!
¡Forma parte de esta nueva aventura de acción!
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
7 de marzo de 2008
PlayStation 2
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games

LO QUE DICE DICE

VIAJAMOS HASTA LAS OFICINAS DE DIGITAL ILLUSIONS EN ESTOCOLMO PARA CONOCER LOS DETALLES DE SUS DOS PRÓXIMOS BOMBAZOS: MIRROR'S EDGE Y BATTLEFIELD: BAD COMPANY _MELONGASOIL



DIGITAL ILLUSIONS

Compañía formada en 1988 por dos miembros del «Demo Group» de **Amiga The Silents**, **DICE** ha creado una gran cantidad de títulos para todo tipo de consolas y compañías, desde *Motorhead* para **Gremlin** (**PSone**,1998) hasta *Rallisport Challenge 1* y *2* para **Microsoft** (**Xbox**), pasando por *Barbie Groovie Games* (**Game-Boy Color**). Disfrutamos de la hospitalidad de **DICE**, de las vistas desde su terraza y jugamos durante horas en su cocina (sí, es eso de la foto) a ***Battlefield: Bad Company***. ¡Gracias!.

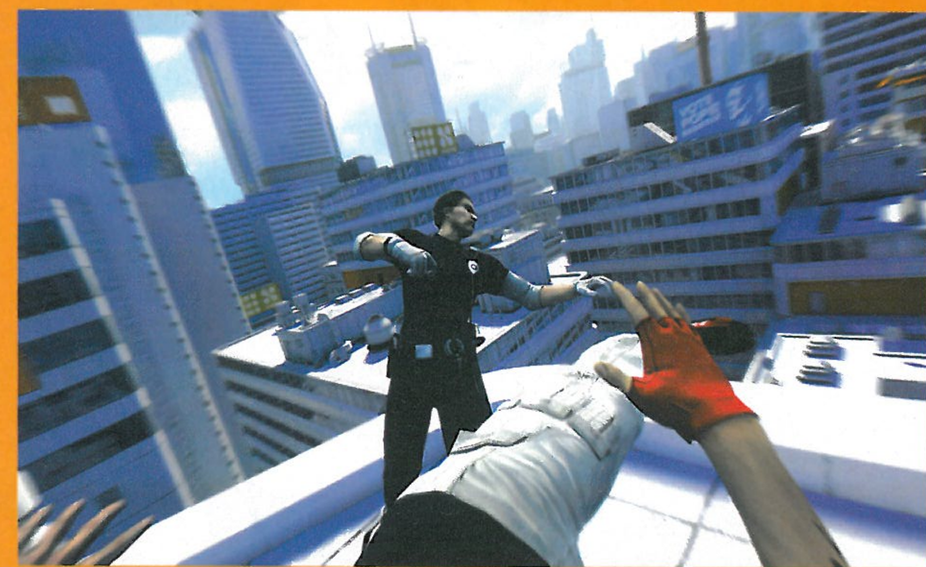
PS3 • XBOX 360

MIRROR'S EDGE

NUNCA IMAGINAMOS QUE EL RESULTADO DE UNIR LOS GÉNEROS PLATAFORMAS Y SHOOTER SUBJETIVO FUERA A SER TAN ESPECTACULAR Y JUGABLE... ¿SERÁ COSA DE DICE?



LIBERTAD DE ACCIÓN LLEGA HASTA TU OBJETIVO SIN IMPORTAR CÓMO: ESQUIVA, GOLPEA, DESARMA, OCÚLTATE, CORRE, DISPARA..._

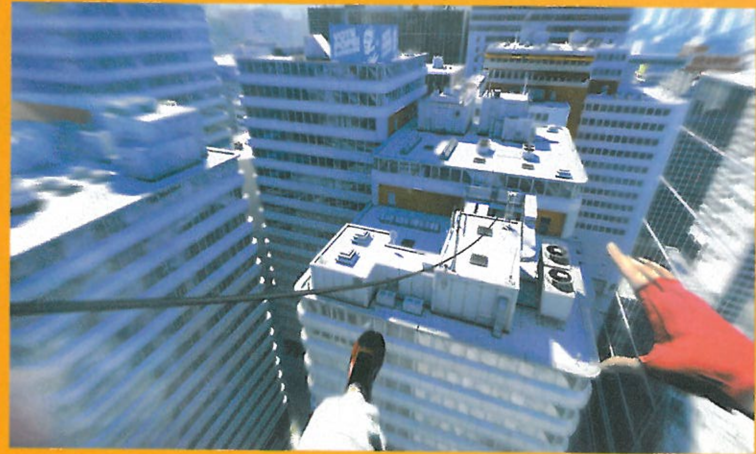




¿THE MATRIX? ESCAPA POR LAS AZOTEAS Y HUYE CONTINUAMENTE DE LAS FUERZAS DE LA LEY, EN OCASIONES INMUNES A TUS ATAQUES_

AZOTEAS ENTRARÁS EN ALGUNOS EDIFICIOS, PERO CASI TODO EL JUEGO SE DESARROLLA EN LAS AZOTEAS

DICE HA UNIDO DE FORMA MAGISTRAL LOS GÉNEROS SHOOTER Y PLATAFORMAS EN UN TÍTULO FUTURISTA DE ASPECTO IMPECABLE.



SIXAXIS LOS SENSORES DE MOVIMIENTO DEL MANDO DE PS3 SERVIRÁN PARA CONSERVAR EL EQUILIBRIO EN DETERMINADAS ZONAS DEL JUEGO

A estas alturas de la película, después de treinta años de continua evolución en el mundo de los videojuegos, lo sorprendente no es que **DICE** muestre un título de gran calidad técnica y jugable (casi siempre suele hacerlo), lo difícil es que su desarrollo y puesta en escena alcancen el calificativo de «original». ***Mirror's Edge*** nos pondrá en la piel de Faith, mensajera, en un futuro repleto de cámaras de seguridad y controles policiales, en el que se cotiza un sistema de envío capaz de sortear todos esos controles haciendo uso, sobre todo, de las azoteas de los edificios.

¿Plataformas+shooter+beat'em-up?

Ahora que está todo inventado, la mejor forma de innovar es uniendo diferentes géneros con cabeza y algo de gracia; vamos, como **RockStar** a partir de *GTA3*. El desarrollo de ***Mirror's Edge*** es, básicamente, el de un plataformas, en el que será esencial el *timing* con cada salto y acrobacia, algo que se verá potenciado con el uso de una realista perspectiva en primera persona, al más puro estilo *shoot'em-up*.

La perspectiva no es lo único que ***Mirror's Edge*** tiene de *shooter*, ya que en el juego de **DICE** también tendremos que hacer uso de armas para defendernos... pero no será la única manera de salvar la vida.

Los creadores de ***Mirror's Edge*** se esforzaron por demostrarnos que la violencia no siempre era la mejor forma de salir indemne en el juego mostrando, al mismo tiempo, la gran libertad de acción que ofrecerá el título. La original disposición de los botones de ***Mirror's Edge*** denota el especial énfasis que sus creadores han puesto en el *timing* y en las posibilidades «físicas» de su protagonista: los botones «L» servirán para saltar y agacharse; los «R» para disparar armas y atacar cuerpo a cuerpo; en los cuatro botones principales quedarán acciones «secundarias», como el desarme de los enemigos a modo de *counter* de un juego de lucha y el ya clásico *bullet-time*, que nos permitirá medir mejor las distancias en los saltos más complicados. Y es que las referencias a la trilogía de los **Wachowski** no son pocas en ***Mirror's Edge***, por mucho que sus creadores se empeñasen en negarlo: *bullet-time*, evitar a las incansables fuerzas del orden, habilidades físicas increíbles... incluso nos encontraremos con grupos de fuerzas especiales a los que no podremos enfrentarnos frontalmente (¿alguien ha dicho «Agentes»?).

Visualmente, ***Mirror's Edge*** no pondrá al límite nuestro ***hardware***, pero su estilo resulta destacable: el blanco y el azul predominan, el rojo nos mostrará el camino a seguir y los movimientos de Faith servirán para conocer nuestra velocidad y estado.

PS3 • XBOX 360

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

LOS CREADORES DE UNA DE LAS MÁS JUGADAS SAGAS DE SHOOT'EM-UPS DE PC PROMETEN REVOLUCIONAR EL GÉNERO EN CONSOLA, CON UN ESPECTACULAR MOTOR GRÁFICO, UN DIVERTIDO MODO HISTORIA Y UN MULTIJUGADOR QUE NO PODRÁS ABANDONAR

DESTRUCCIÓN TÁCTICA *TODOS LOS EDIFICIOS DELJUEGO PUEDEN SER DESTRUIDOS CON LANZA-MISILES Y ARMAS SIMILARES_*





LOS CAMPEONES SUECOS DE COUNTER-STRIKE HAN AYUDADO A DICE A PERFECCIONAR EL SISTEMA MULTIJUGADOR DE BATTLEFIELD: BAD COMPANY

JUGABILIDAD POR SUERTE, BAD COMPANY ES TAN DIFERENTE A COD4 QUE PODREMOS SEGUIR JUGANDO A A LOS DOS JUEGOS SIN DESCANSO_



MULTIJUGADOR LA EXPERIENCIA DE DICE CON ANTERIORES BATTLEFIELD AUGURA A BAD COMPANY UN PROMETEDOR FUTURO EN LA RED



VEHÍCULOS. Uno de los elementos más característicos de la saga de DICE es el uso de vehículos de todo tipo, desde tanques a lanchas motoras. En Bad Company seremos «obligados» a utilizarlos en el Modo Historia y se convertirán en utilísimos recursos en las partidas multijugador_

Los dos grandes del género se verán las caras, por primera vez, en la nueva generación; **Infinity Ward** ya ha movido ficha, con uno de los mejores títulos de los últimos tiempos, *Call of Duty 4*, y ahora le toca el turno a **DICE**. Y sí, hemos dicho «grandes», ¿o acaso creíais que *BattleField 2: Modern Combat* sería la única aportación de los suecos al género en la nueva generación?

La experiencia de **DICE** con los *shoot'em-ups*, sobre todo en **PC**, y con las máquinas de nueva generación (ya el *BF2: MC* de **Xbox 360**, hace dos años, impresionaba) nos hace presagiar un auténtico éxito para ***Bad Company***... y qué demonios, lo hemos jugado durante dos días y nos ha parecido una auténtica bomba.

Esta nueva entrega de la saga para **PS3** y **Xbox 360** incluye todo lo que ha hecho grande a la saga en **PC**: una jugabilidad exquisita, vehículos de todo tipo, un Modo Multijugador capaz de plantarle cara a *Call of Duty 4* y, algo esencial en las consolas de nueva generación, un Modo Historia en condiciones (recordemos que *Battlefield* es una saga multijugador), así como un motor gráfico como no hemos visto antes en **PS3** y **Xbox 360**.

Frost Bite, el nuevo engine de DICE

Lo primero que salta a la vista de ***Bad Company*** es su impresionante motor gráfico: suavidad, física realista, partículas, efectos de iluminación, entorno que reacciona a nuestro fuego... *«bueno, todo lo que llevan los demás juegos actuales, pero más y mejor»*, como dijo **Patrick Bach**, productor del título de **DICE**). La culpa la tiene el engine **Frost Bite**, avanzadísimo motor que gobernará todas las producciones de **Digital Illusions** desde ***Bad Company*** y que controla todos y cada uno de los elementos del juego. Física, protocolos y estructura de juego *on-line*, *scripting* del Modo Historia, todo, incluso el sistema de sonido 5.1, es controlado por el impresionante **Frost Bite**.



El motor también se encarga de gestionar un elemento que sus creadores han llamado «destrucción táctica», y que consiste en hacer prácticamente todos los edificios y estructuras vulnerables a explosivos y armas de gran calibre. Si hay un enemigo en un edificio disparando desde una ventana, no hace falta que pierdas tiempo apuntando: lanza un misilazo para cargarte media pared y elimina con facilidad a tu enemigo. Es difícil explicar el espectáculo que se produce al reventar cualquier muro: partículas, humo, ladrillos volando...

El modo multijugador, que pudimos probar durante toda una mañana, es lo suficientemente original como para no ser comparado con *COD4*, tanto en su desarrollo como en las sensaciones que transmite... esas que te obligan a jugar una ronda más hasta que se te hace de día. Y basta tener en cuenta que los desarrolladores han tenido el buen tino de asesorarse por los campeones suecos de *Counter Strike* para mejorar la experiencia multijugador, para saber que ***Bad Company*** será uno de los grandes de la red.



LLEGAMOS, VIMOS, TOCAMOS Y VENCIMOS. PORQUE ANTE TODO, SOMOS FANS...

He aquí un fan de la serie *Track & Field*. E incluso de alguno de sus hijos bastardos, primos hermanos o coincidencias sospechosas como aquel *Decathlon* de **ZX Spectrum**. Porque pocas mecánicas tan sencillas como la de aporrear teclas alternativamente han dado tanto de sí, especialmente en cuanto a carcajadas, maldiciones y bravuconadas se refiere. Podréis imaginar mi absoluta predisposición a visitar los estudios de **Sumo Digital** para fisgonear en su nueva versión del clásico, ***New International Track & Field*** y, para mi sorpresa y la de los varios periodistas que acudimos a la cita, disputar un intenso torneo entre la prensa europea allí congregada. ¿El resultado del mismo? Más tarde.

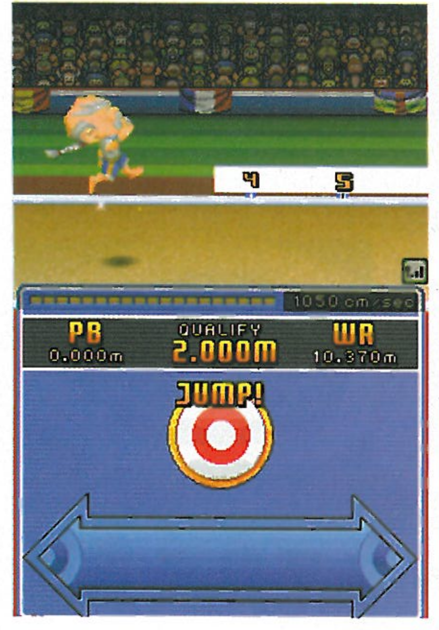
Reventando stylus

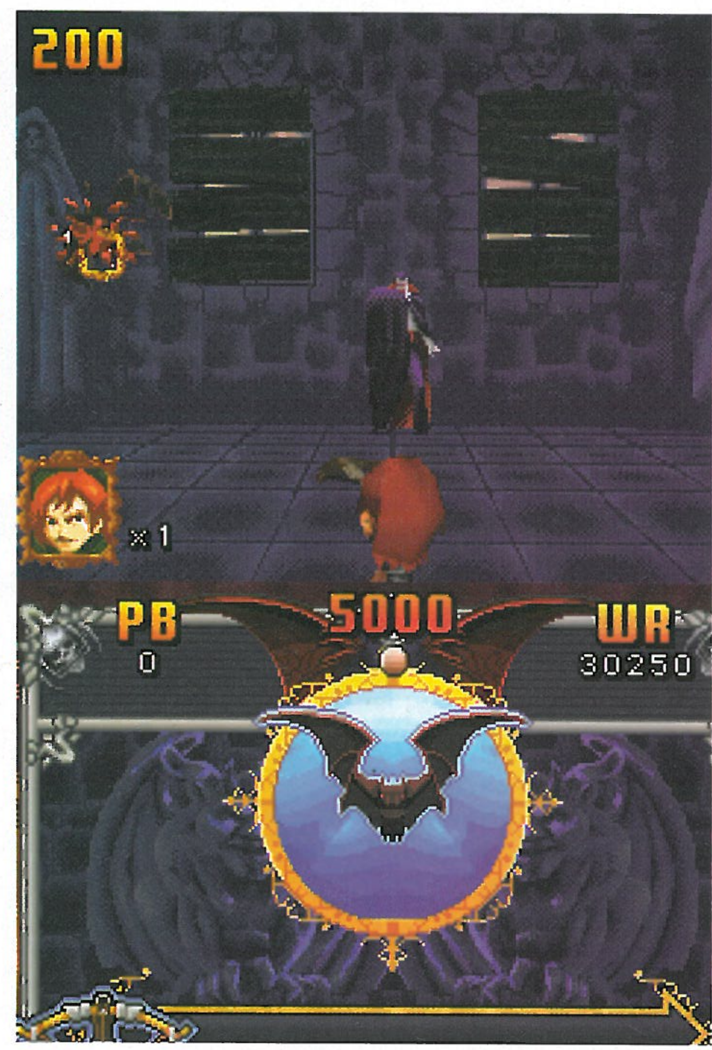
La visita a **Sumo Digital** se dividió en dos eventos principales: primero la presentación del juego en las oficinas de la desarrolladora, con visita incluída al estudio y paseo por las diferentes estaciones de desarrollo, donde pudimos comprobar que, como debe ser, el sitio está presidido por una recreativa original de ***Track & Field***, donde los miembros del equipo buscan inspiración y algún reto con periodistas incautos. En esta ocasión, nadie se atrevió. Por la noche, la cosa fue diferente.

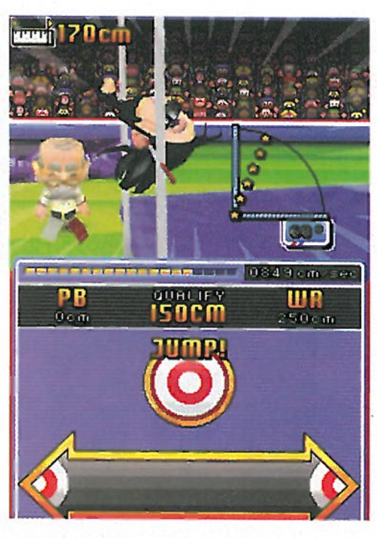
Porque, de vuelta al hotel, la cena que **Sumo Digital** organizó para los asistentes acogió el ya mencionado campeonato, donde algunos *stylus* murieron ante la pasión de los participantes y, una vez finalizado todo, los efluvios etílicos hicieron que algún inconsciente retara al mismísimo productor del juego a una partida mano a mano. Sí, el inconsciente fui yo, y, claro está, perdí, en un duelo repleto de gritos, bramidos y mucha risa.

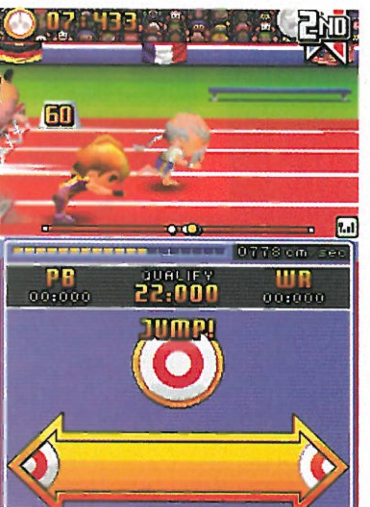
Pero vamos a lo que vamos: el juego. ***New International Track & Field*** no pretende ser nada más que una actualización de la franquicia en **Nintendo DS**. Esto significa dos cosas: que la mecánica sigue siendo en esencia la misma, y que algunos cambios sí pueden esperarse. El cambio gráfico, para empezar, es notable, ya que los de **Sumo** ha buscado darle al juego un aspecto de arcade nipón clásico. De ahí los diseños cabezones muy de tebeo (manga, perdón). En cuestiones de jugabilidad, ***New Track & Field*** puede jugarse de dos modos distintos: usando los botones a la manera clásica (destrozándolos, vaya) o empleando el *stylus*. Era inevitable que esta nueva entrega para **DS** incluyera un modo de control con la pantalla táctil, y lo cierto es que parece funcionar perfectamente: en la pantalla superior vemos el desarrollo de la prueba que estemos disputando, mientras que la táctil indica qué tipo de movimiento hemos de realizar con el puntero para controlar al atleta y los botones para cualquier acción adicional que haya que realizar (saltos, respiración en pruebas de natación, etc.).

Habrá un total de veinticuatro pruebas, desde las clásicas de atletismo (100m, 110m vallas, salto de longitud, de altura, triple salto, etc.) a pruebas de natación, tiro al plato o levantamiento de pesas. Cada uno, controlado con el *stylus*, obliga al jugador a reali-









SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS, ESTA VEZ APORREANDO NUESTRA NINTENDO DS

zar diferentes acciones rítmicas: más allá de aquellos tradicionales movimientos laterales con *joysticks* **a estas alturas** ya desahuciados, algunas pruebas exigirán, por ejemplo, realizar movimientos circulares con algún cambio de ritmo incluido (al cambiar de dirección nadando, por ejemplo). Se ha incluído, además, una función para el micrófono de **DS**: en cada prueba, el jugador podrá usar un impulso al gritar a su atleta en el momento adecuado, lo cual permitirá realizar mejores salidas, mantener un sprint o lograr un mejor salto, dependiendo de la prueba.

Pero, por lo demás, para nuestro gozo y alborozo sigue siendo el ***Track & Field*** de toda la vida. Con nuevos personajes, eso sí, cada uno con sus características propias que lo hacen más adecuado para uno u otro tipo de prueba y con algunas celebridades de **Konami** desbloqueables (ver cuadro). Lo cierto es que en el ya mentado campeonato tuvimos ocasión de empacharnos de ***New Track & Field***, e ir descubriendo que siguen existiendo jugadas maestras (ese ángulo perfecto con el que conseguir el mejor lanzamiento de jabalina, por ejemplo), unos cuantos guiños, y diversión multijugador para rato. Pero ahora en serio: ¿alguien podrá asegurarnos que no destrozaremos, realmente, nuestra **DS** bajo el frenesí competitivo? Ah, y el campeonato multijugador lo gané yo. Ea.



LISTA DE EXITOS MUNDIALES

La web oficial de ***New International Track & Field*** acogerá torneos y mantendrá tablas clasificatorias y registros de equipos de todas las pruebas. Cada jugador podrá subir sus records mediante la conexión WiFi, y crear rivalidades por todo el mundo. Y que viva el espíritu de recreativa.

CELEBRIDADES CABEZONAS

Uno de los complementos del juego que sin duda atraerá a unos cuantos fans incondicionales de según qué franquicias de **Konami** son los personajes desbloqueables. Por desgracia, ***New Internatiwonal Track & Field*** no tendrá tantos como podíamos esperar: tan sólo seis. Entre ellos están Pyramid Head de *Silent Hill*, Simon Belmont de *Castlevania*, Evil Rose de *Rumble Roses* o Sparkster de *Rocket Knight Adventures*. Cada uno podrá desbloquearse a través de una prueba específica. Pyramid Head, en concreto, da tanta risa saltando vallas...



MARIO KART Wii

_BURGUNDY

EL JUEGO MÁS CHISPEANTE DEL DORADO CATÁLOGO DE NINTENDO ENTRA, POR FIN, EN LA NUEVA GENERACIÓN: NOS CONVIENE IR CALENTANDO MOTORES (O PULGARES) PARA UNA ACTUALIZACIÓN QUE ELEVARÁ LA DIVERSIÓN AL CUADRADO

¿Recuerdas los periféricos habituales para juegos de conducción, aparatosos como ellos solos? ¿Sí? Bueno, pues es hora de olvidarlos: la **Wii Wheel** es el volante de la nueva era del entretenimiento digital, donde todo es más ligero, más estilizado y más... blanco. No hay más que insertar el mando de la consola y disfrutar de un control tan intuitivo como deliciosamente efectivo. La gran noticia es que la **Wii Wheel** no es la única novedad que introduce la última versión de un clásico como ***Mario Kart***: tras explorar galaxias multicolores, el fontanero de **Nintendo** ha decidido llevar sus circuitos a los hiperespacios de la diversión pura.

Para todos los gustos

Por tópico que suene, el gran reto para un juego de estas características es satisfacer a ese nutrido grupo de fans que tan pacientemente lo ha esperado, sin por ello olvidar a ese recién llegado que, también, está dispuesto a dejarse seducir por las virtudes de la conducción automovilística en el Universo Mario. El secreto está en saber combinar el respeto a la tradición con una sana tendencia hacia las novedades que una consola como **Wii** puede ofrecer. Así, lo que más brilla a primera vista es su espectacular Modo *online*, capaz de convertir este ***Mario Kart Wii*** en un evento internacional: ligas a todo tipo de escalas, datos fantasma que nos permitirán mejorar nuestras estadísticas y la posibilidad de hacerlo todo más personal e interactivo al jugar con nuestros propios Miis.

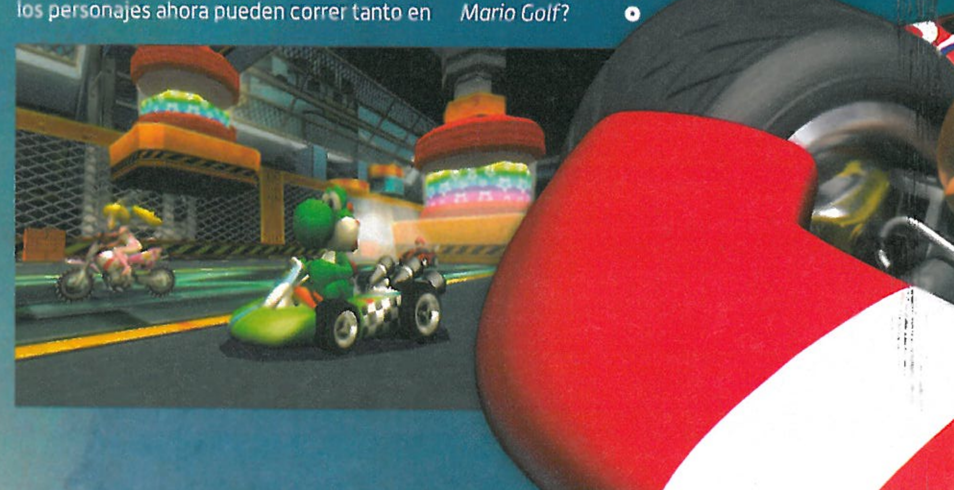
Da la sensación de que **Nintendo** ha intentado hacer un juego para todo tipo de públicos: los jugadores primerizos pueden elegir el modo de conducción automático (con el que las curvas son pan comido), mientras que los más experimentados preferirán aprovecharse de las ventajas de hacerlo todo manual. Además, si no te gustan los volantes, puedes jugar con *wiimote* y tu nunchaco (también con el mando de **GameCube**, si eres un nostálgico absoluto). La idea es hacer de ***Mario Kart Wii*** una experiencia tan accesible como los mejores superventas de la consola.

En cuanto a los amantes más longevos de la saga, es poco probable que alguno se sienta defraudado con una versión que es, esencialmente, *Mario Kart* con esteroides: los personajes ahora pueden correr tanto en karts como en bicis o motocicletas, incluso conviviendo dentro de una misma carrera. De acuerdo, no es una novedad (ya estaba presente en la versión de **DS**), pero sabrás de lo que hablamos cuando veas a Peach en su nueva moto. Por no hablar del resto de ases en la manga que el juego se reserva para recompensar a su público tras haber esperado tanto tiempo para poder pisarle a fondo en la nueva generación...

Necesidad de velocidad

Nuevos personajes, nuevas armas, nuevos circuitos y un nuevo periférico que, por supuesto, se comercializará junto con el juego. ¿Qué más podríamos desear? Todo en ***Mario Kart Wii*** está pensando para funcionar a la perfección y garantiza horas de diversión insensata, especialmente en el Modo Multijugador. Su lucido apartado gráfico y su irresistible colorismo (que toca el cielo en circuitos como Yoshi Falls) contribuyen a que el resultado final sea tan adictivo como esperábamos. Queda, no obstante, la duda de cuál será el próximo periférico relacionado con Mario que **Nintendo** piensa anunciar: ¿quién estaría a favor de otro *Mario Golf*?

EL FONTANERO LLEVA SUS CIRCUITOS A LOS HIPERESPACIOS DE LA DIVERSIÓN PURA

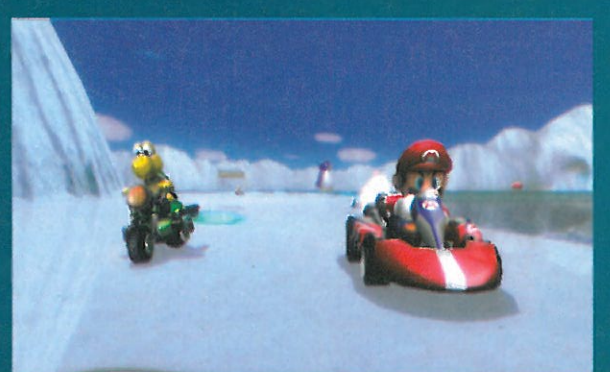






¡TOMA CASTAÑA! OTRA DE LAS FORMAS DE DIRIMIR RIVALIDADES ANCESTRALES_







ACROBACIAS EN EL AIRE

Como si la posibilidad de ver a Donkey Kong montado en una bicicleta no fuera suficientemente atractiva de por sí, también podemos realizar todo tipo de caballitos y virguerías con un sólo movimiento del volante o el wiimote. Los saltos de seta en seta resultan mucho más vistosos si conocemos estos trucos.

MALLRATS KONG NO PUDO RESISTIRSE A UNA VUELTA RÁPIDA POR EL CENTRO COMERCIAL_



_STAN BY

GRAND THEFT AUTO IV

LA NUEVA ENTREGA DE GTA LUCE CON ORGULLO EL NÚMERO CUATRO EN SU TÍTULO. Y, EFECTIVAMENTE, SE TRATA DE TODA UNA DECLARACIÓN DE INTENCIONES.

Primeros minutos de juego con una demo de *GTA* en las oficinas de **Rockstar** en Londres. Después de deambular varios minutos para tantear el terreno, robar algún coche y huir de la policía por algún delito menor, este redactor se encamina hacia una gasolinera cercana para hacer el mal. Antes de lanzar el coche contra los surtidores en busca de una señora explosión (que, después, fue), me lanzo contra unos peatones por el mero placer de pasarles por encima, por los viejos tiempos. Rápidamente un grupo de personas, cruza la calle a la carrera y se abalanza sobre el coche para intentar sacarme de él. Ante la inminencia del linchamiento, cuando uno de los justicieros intenta abrir la puerta del coche, piso el acelerador a fondo. Ante mi sorpresa, el tipo se queda enganchado de la puerta, y en mi huida lo arrastro durante unos buenos cientos de metros mientras su cuerpo se sacude y bambolea incontrolablemente hasta salir despedido hecho un trapo, rebotando contra el suelo y estampándose contra otro vehículos estacionados... Vale, esto es **GTA IV**... ¡guau!

Cuando la tecnología sí importa...

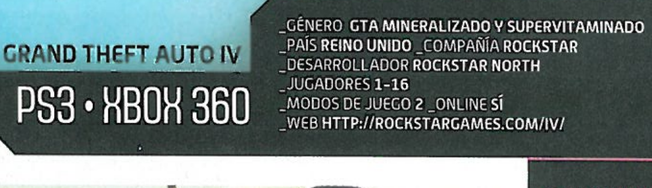
De acuerdo, contado así tal vez no resulte tan espectacular. Pero para un servidor, esta (tonta) anécdota es representativa de las sensaciones dejadas por unas pocas horas de juego: *GTA*, la serie, se mantiene fiel a sí misma con esta cuarta entrega, pero al mismo tiempo añade ingredientes que, de nuevo, resultan impresionantes y, de alguna forma, sutiles pasos hacia delante. Claro que todo lo que pueda decir al respecto a partir de ahora y en este sentido no son más que especulaciones e, insisto, primeras impresiones.

No obstante, lo visto hasta ahora de **GTA IV** resulta espectacular y por momentos estupefaciente. Desde los primeros pasos por Liberty City, a la primera vez que atraviesas un puente hacia Algonquin (Manhattan) con un *skyline* de belleza abrumadora al fondo y un horizonte lejanísimo y perfectamente dibujado en todo momento, o los primeros vistazos al ambiente de la ciudad, con una viveza en los personajes de relleno casi inaudita (gente fumando, comprando el periódico, paseando con la compra, hablando en grupos en la calle, riéndose a carcajadas, discutiendo y hasta peleando entre ellos, sentados en escalinatas...), y una naturalidad pasmosa en los comportamientos, los movimientos, los ademanes.

No soy demasiado amigo de perderme en detalles respecto a motores gráficos y demás cháchara tecnológica. No como recurso para no

RESULTA DIFÍCIL TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE SOLIDEZ, VITALIDAD Y ENORMIDAD QUE CAUSA GTA IV

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **ABRIL 2008**



COCHE VEO, COCHE QUIERO. POR SUPUESTO, SIGUE EXISTIENDO LA POSIBILIDAD DE ROBAR CUALQUIER COCHE A LA VISTA. PERO AHORA CUESTA UN POCO MÁS PUENTEAR AL CONTACTO Y TAL_

GUIONAZO POR LO POCO QUE HEMOS VISTO, GTA IV ESTÁ MARAVILLOSAMENTE ESCRITO_

DESDE DENTRO SE HA MEJORADO TAMBIÉN EL SISTEMA PARA DISPARAR DESDE LOS VEHÍCULOS_

contar nada, vaya. Pero ***GTA IV***, presumo, bien servirá de ejemplo de la importancia del buen uso y aprovechamiento de la tecnología disponible. No se trata, la mayor parte del tiempo, de que el aspecto visual del juego quite el hipo. Ni mucho menos de que todo sea de un fotorrealista apabullante (que ni ganas, oye). La cuestión en ***GTA IV*** reside en la cantidad de elementos que presenta y actúan al mismo tiempo. Con elementos me refiero tanto a objetos visibles como mecánicas subyacentes. El juego es capaz de mover y mantener una cantidad de objetos en pantalla y de una calidad asombrosa: coches en movimiento, personas en la calle, iluminaciones cuidadísimas, estampas hermosas en el horizonte, edificios y mobiliario urbano detallado en la inmediatez... Cada elemento parece responder a sus propias físicas, cada persona a sus propias motivaciones. Y todo acaba encontrándose e interrelacionándose ante, por y para nosotros.

La responsabilidad de todo esto recae en dos motores principales del juego: RAGE (el *Rockstar Advanced Game Engine*) que se encarga del apartado gráfico y el grueso de las mecánicas del juego, y el cada vez más en boga Euphoria (lo veremos también en *The Force Unleashed*). Es éste un motor de animación basado en una simulación completa de la anatomía humana en 3D -incluyendo la estructura del cuerpo, los músculos, etc.- que genera animaciones en tiempo real. Los movimientos que ocasiona son, por tanto, muy cercanos al comportamiento de un cuerpo real, algo que se nota tanto en los ademanes al andar como en los guarrazos de los personajes (que se lo digan a mi amigo de la gasolinera). Y **Rockstar**, por lo que hemos podido ver, ha exprimido estos dos recursos para conseguir una población viva y muy humana, y una Liberty ➲

EN CINCO LÍNEAS

La fórmula GTA refinada, depurada, actualizada y elevada a la enésima potencia.

QUÉ CUENTA

Niko Bellic llega a Estados Unidos en busca del sueño americano... O eso parece, porque hay algo más en el país de las oportunidades que le interesa. Un alguien «especial».

SI FUERA UN HITO TELEVISIVO SERÍA LOS SOPRANO





LOS CREADORES

ROCKSTAR NORTH
Son los Creadores, con mayúsculas, de la serie Grand Theft Auto. Este estudio escocés es el responsable de los grandes títulos de la serie: GTA III, Vice City y San Andreas. Sus cabecitas desviadas (a dios gracias) han producido también joyas como Manhunt. Alabados sean.



NO STORY, NO FUN?

Un servidor dijo hace ya muchos meses, a propósito de *Crackdown*, que el futuro de los juegos tipo *sandbox* podría pasar por la eliminación de la historia: escenarios y argumentos, sí, narración o secuencias, no. Parece que **Rockstar** me corrige: ***GTA IV*** cuenta la historia de un Niko Bellic llegado a América engañado o dejándose engañar, y desde luego que está plagado de secuencias y desarrolla su propio pulso narrativo. **Rockstar** no parece seguir la senda de propuestas como *Crackdown*, sino la suya propia,intentado que la historia sea parte de la exploración libre.





A PULSO *LA OPCIÓN PARA TREPAR TIENE OTROS USOS MÁS PELICULEROS_*

GTA IV SE ACERCA CADA VEZ MÁS AL JUEGO QUE LA GENTE DE ROCKSTAR NORTH SIEMPRE TUVO EN LA CABEZA

City exuberante. En la que, además, podemos movernos presumiblemente sin sufrir ninguna pantalla de carga (los procesos ocurrirán de fondo durante secuencias, por ejemplo). Lo que nos lleva de nuevo al uso inteligente de la tecnología: **Rockstar** busca la inmersión total, crear un entorno desmesurado (casi tan grande como el mapa de San Andreas, pero con más recorrido en altura) del que nos sintamos parte independientemente de estar deambulando libremente o realizando una misión. Porque, aseguran, la línea entre estas dos secciones del juego, muy diferenciadas tradicionalmente en la serie, se difuminará.

Luego está la forma en que interactuamos con ese mundo, que en esencia sigue siendo la misma: ir allá, conocer a tal, robar aquello, hacer favores y encargos(a.k.a. misiones), etc. Pero **Rockstar** ha introducido un buen puñado de cambios o actualizaciones (dependiendo del punto de vista), algunos mayores, y otros menores.

El más llamativo, sin duda, es la omnipresencia del teléfono móvil como centro neurálgico de operaciones. Niko podrá usarlo en cualquier momento (podemos olvidarnos de los teléfonos públicos...), pero lo más importante es que su agenda de contactos irá creciendo conforme avance el juego. La idea es que el móvil sirva para todo, no solo para recibir encargos. Así, Niko, podrá llamar a sus contactos y arreglar citas con ellos, para salir de copas, por ejemplo. Esto abrirá nuevas posibilidades de lo que venía siendo la exploración libre en *GTA*: relacionarse con los personajes secundarios ya no se limita a las misiones, sino que podremos quedar con ellos cuando queramos. Algo que, además, será importante para ir matizando las relaciones de Niko con sus contactos y que, cuando tengamos la versión final podremos comprobarlo, afectaría al transcurso de la historia.

El móvil, además, tiene otros usos más pragmáticos, como hacer llamadas a servicios de emergencia (para, por ejemplo, robar un coche de policía desde el que acceder a la base de datos policial a través del ordenador del vehículo), o acceder al Modo Multijugador. Otro gran cambio es el sufrido por el sistema de persecución policial: ahora, cuando el jugador cometa un delito -y sea visto- la policía comenzará la búsqueda en un radio de tamaño creciente según la gravedad del crimen. Para huir, Niko deberá salir de ese radio. Pero lo interesante es que la información de la policía se actualiza en tiempo real en función de líneas de visión: aléjate o escóndete lo sufi-



SLIM & LITE

PSP

PlayStation Portable

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

EL PODER DE LOS DIOSES EN LA PALMA DE TUS MANOS

¡¡¡GOD OF WAR EN TU MÓVIL!!!

Con la animación más puntera, un diseño multiplataforma de lo más excitante y múltiples modos de ataque, God of War: Betrayal, nos presenta a Kratos luchando por reconquistar la confianza de Zeus y recuperar su posición única en el Monte Olimpo.

Envía GOW al 343



God of War Chains of Olympus llega en exclusiva a PSP

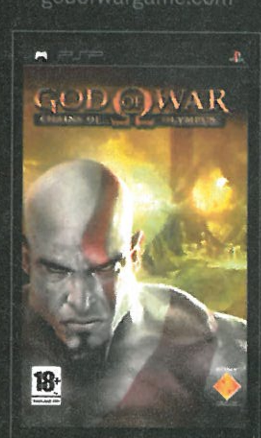
Disfruta de una historia única, nunca antes contada





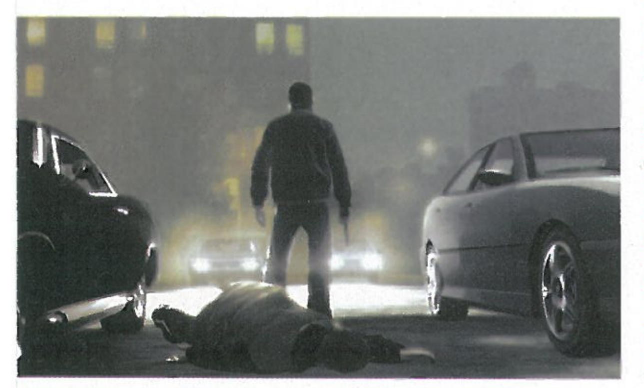
GOW I y GOW II ahora en Platinum

godofwargame.com



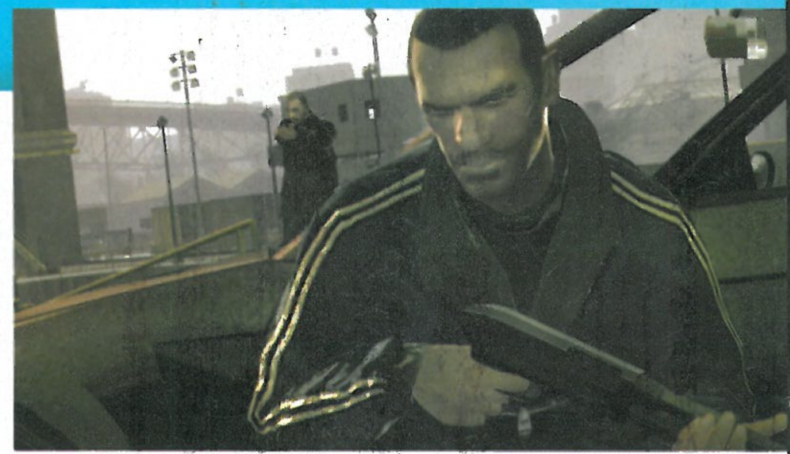


ALGUIEN ESPECIAL. Niko llega a América con otras intenciones además de disfrutar del sueño americano. Durante su búsqueda irá haciendo contactos con las mafias locales. Lo habitual, vaya.

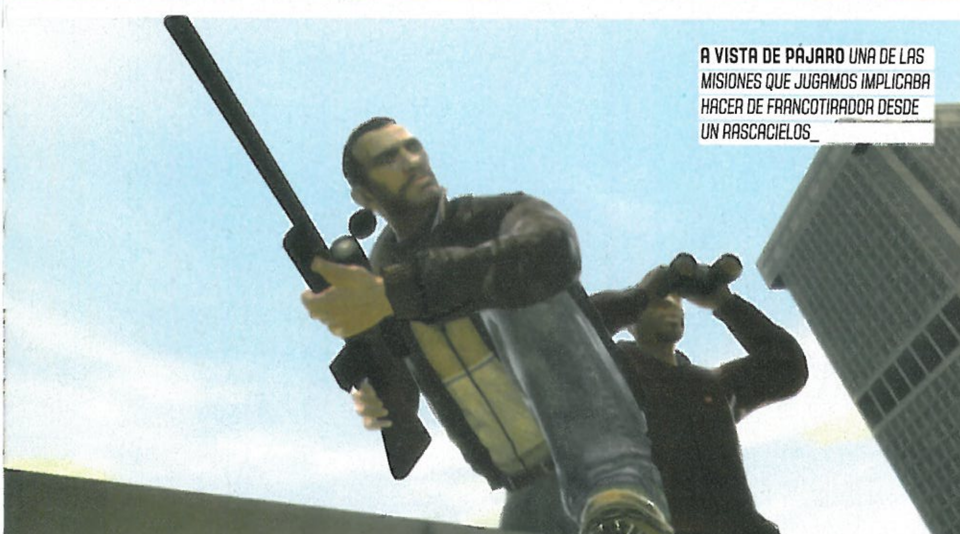


MEJOR MAL ACOMPAÑADO

Otra de las grandes incorporaciones en *GTA IV* es un multijugador como exigen los tiempos. O incluso mejor. Poco podemos contar aquí de momento, pero si os habéis hecho con nuestra prima hermana, la Revista Oficial Playstation, o sois habituales de algunos sitios *on-line* que la citan como PSM (ejem...), ya sabréis parte de la mandanga: 15 modos *on-line*, exploración libre por la ciudad durante el apocalípsis multijugador, etc. No desesperéis: a diferencia del 97% de los *bloggers*, nosotros sí lo hemos jugado. Y tenemos la sana intención de entrar en todos los detalles en el próximo número como sólo nosotros sabemos hacerlo. No, no quiero decir borrachos...







A VISTA DE PÁJARO *UNA DE LAS MISIONES QUE JUGAMOS IMPLICABA HACER DE FRANCOTIRADOR DESDE UN RASCACIELOS_*



ciente y podrás cambiar de vehículo y, aún estando en el radio de la policía, no sabrán qué coche llevas... hasta que te vuelvan a identificar. Y hemos de decir que este sistema, en las pocas horas de juego que hemos disfrutado, ya ha dado sus frutos, frenéticos y descacharrantes, con épicas persecuciones.

El sistema de combate es otro aspecto con una actualización mayúscula: ***GTA IV*** incorpora un sistema de apuntado y cobertura cercano al de *Gears of War*, por ejemplo, pudiendo cubrirnos usando el mobiliario urbano, y permitiendo mayores posibilidades de apuntado: una vez fijado el objetivo, se puede ajustar la mirilla a partes concretas del cuerpo. El resultado hasta ahora es excelente, pudiendo incluso rodar por el suelo, o realizar fuego ciego. También se ha incoporado la posibilidad de trepar: Niko puede agarrarse a cualquier saliente, valla, escalera de incendios o cornisa a su alcance. Y Liberty City está repleta de edificios a los que encaramarse.

Luego tenemos un buen número de cambios menores: el GPS (con o sin voz, dependiendo del vehículo) que nos indica la ruta a seguir a objetivos en el mapa, el guardado automático al acabar cada misión, o el depurado, muy notable, de las físicas de conducción, que se nos antoja más exigente que en entregas anteriores.

¿El resumen? Que nadie busque una ruptura en ***GTA IV***, sino la aproximación, si no consecución, del juego que **Rockstar** siempre quiso hacer. Al menos eso parece.


DRAGON QUEST
NINTENDO DS
YA A LA VENTA
¡ATIBORRADO CON LOS MONSTRUOS MÁS GENIALES!
DRAGON QUEST MONSTERS: Joker es un nuevo y excitante RPG de colección de monstruos para la consola Nintendo DS™. Con sus avanzados gráficos en 3D y su original sistema que te permite jugar en modo multijugador, ¡luchar, reclutar monstruos, entrenarlos y criarlos nunca ha sido tan divertido!
DQM
DRAGONQUEST MONSTERS-Joker
7+
www.pegi.info
© 2006-2008 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX Todos los derechos reservados. © KOICHI SUGIYAMA DRAGON QUEST, DRAGON QUEST MONSTERS, DRAGON QUEST MONSTERS: Joker, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO
www.dragonquestmonstersjoker.es
SQUARE ENIX



EN SOLITARIO
EL MODO SINGLE PLAYER UTILIZA LOS MISMOS MAPAS QUE EL MULTIJUGADOR_

_MR WINTERS

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

LAS HORDAS STROGG DESEMBARCAN EN CONSOLA DESDE EL TERRENO DEL PC, CON UN SÓLIDO TÍTULO MULTIJUGADOR QUE MEZCLA ACCIÓN Y TÁCTICA

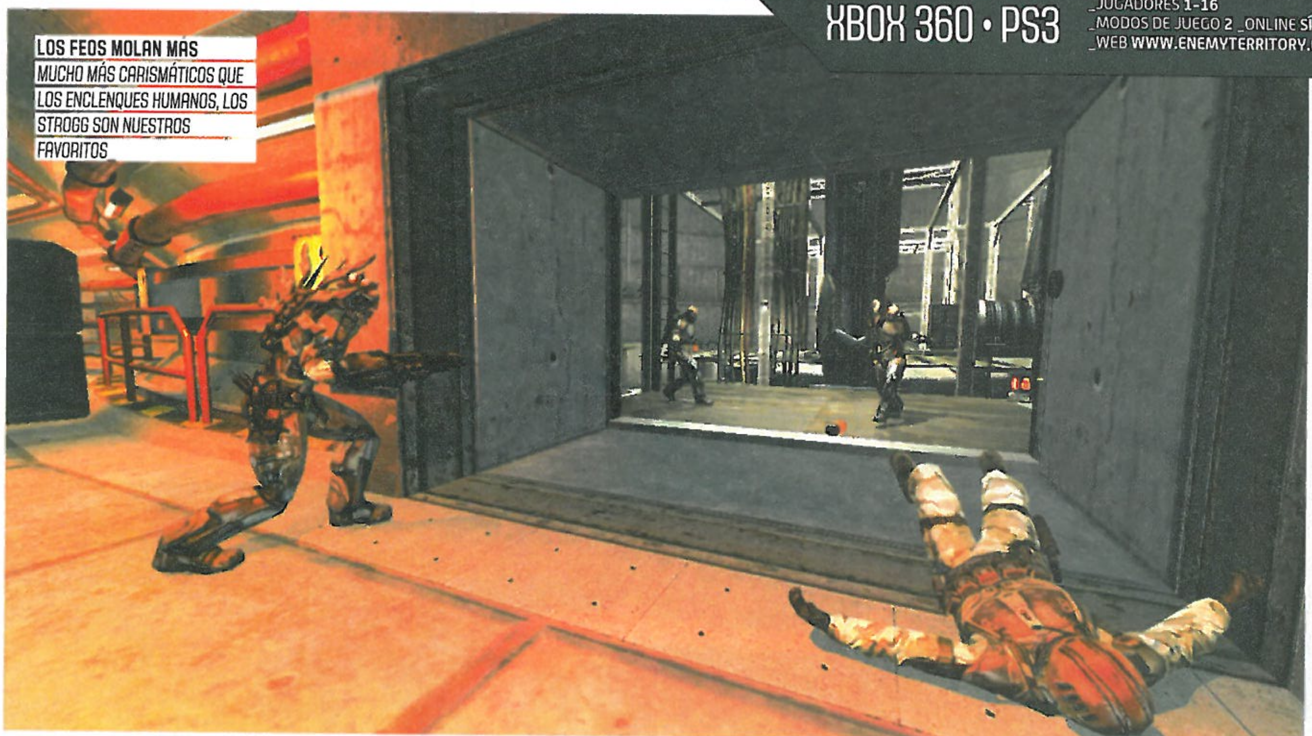




¡TE CACÉ!
EL USO DE VEHÍCULOS SERÁ CONSTANTE, INCLUYENDO COMBATES AÉREOS_

_GÉNERO **SHOOTER TÁCTICO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **UNDERGROUND/NERVE**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.ENEMYTERRITORY.COM**

XBOX 360 • PS3



LOS FEOS MOLAN MAS
MUCHO MÁS CARISMÁTICOS QUE LOS ENCLENQUES HUMANOS, LOS STROGG SON NUESTROS FAVORITOS

Sería complicado establecer en qué momento el género del *shooter* en primera persona comenzó a ramificarse para dar origen a la «variedad» que disfrutamos hoy en día. Posiblemente ya *Counter Strike* anunciaba el asentamiento de una nueva tendencia claramente diferenciada del tradicional Modo Deatchmatch, todos contra todos, propio de dinosaurios del *shooter on-line* como *Unreal* o el mismo *Quake*, de quién este ***Quake Wars: Enemy Territory*** es digno sucesor. Aunque siempre existió el juego por equipos, *Counter Strike* destacaba la coordinación entre los miembros de un squad como elemento imprescindible, aún por encima de la pericia individual de cada uno. Así, nace una variante del *shooter* que incorpora táctica a la acción, y que sería llevada al extremo en simuladores bélicos como *Full Spectrum Warrior* o *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

Un digno port de PC

Lanzado para **PC** en Septiembre del año pasado, ***Quake Wars: Enemy Territory*** adaptaba al universo *Quake*, de la mano de los desarrolladores de ambas series (**Splash Damage**) la plantilla del *Wolfenstein: Enemy Territory*, su confeso antecesor, que destacaba por la importancia táctica del juego en equipo y la coordinación de las muy diferentes clases de soldado disponibles. Y lo que acudimos a ver y probar a las oficinas de **Activision** de Londres no es sino el port a **Xbox 360** y **PlayStation 3** de dicho juego, desarrollado por **Nerve Software** para **360** y **Underground** (antiguos **Z-Axis**) para **PlayStation 3**. Allí charlamos con responsables de **Nerve** e **ID** (propietarios de la licencia) y jugamos en una versión *alpha* del 4 de marzo a varios mapas de un título absolutamente multijugador. Con 8 jugadores por equipo, repartidos entre las fuerzas humanas de la Global Defense Force y las alienígenas de los Strogg, ***Quake Wars*** presenta gran variedad de opciones de juego que enriquecen la experiencia original: variado arsenal, uso de vehículos (algunos espectaculares, como los trípodes), clases muy diferentes (médico, ingeniero, infiltrador...)... todo ello para ir completando los objetivos de cada mapa (no incluye mapas nuevos con respecto a la versión **PC**) e ir robándole el «territorio enemigo» al adversario. De rica y compleja jugabilidad, y aprovechando las capacidades *on-line* de las plataformas (sobre todo en **360**, con estadísticas persistentes), ***Quake Wars*** podría ser un digno contendiente en el siempre poblado «territorio enemigo» del *shooter online*... si *COD4* lo permite, claro.



GUERRA DE PLATAFORMAS

La versión **360**, frente a la de **Playstation 3**, ofrece una interfaz ligeramente diferente a la del **PC**, una IA algo potenciada, un modo *training* y un juego *on-line* más rico: al parecer, adaptar el modo *on-line* a la máquina de **Sony** ha requerido un esfuerzo extra.



GRAN VARIEDAD DE OPCIONES DE JUEGO QUE ENRIQUECEN LA EXPERIENCIA SHOOTER

EN CINCO LÍNEAS

Combates por equipos con abundancia de vehículos, armamento y torretas de todo tipo.

QUÉ CUENTA

La premisa argumental es una precuela de Quake 2: los strogg recorren la galaxia buscando seres cuya energía absorber. Llegan a la Tierra... y se armó la marimorena.

SI FUERA UN PERSONAJE DE STAR TREK SERÍA UN BORG SUPERVITAMINADO



LOS CREADORES

SPLASH DAMAGE
Autores del Quake Wars: ET original para PC, publicado el año pasado, como también lo fueron de su antecesor, el Wolfenstein: Enemy Territory. De aquel adaptaron la plantilla del juego por equipo y las diferentes clases, adaptándola al universo del enfrentamiento de humanos contra Strogg de la saga de ID.



_JOHN TONES

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK, A UN ESCASO MES DE SU SALIDA AL MERCADO, SIGUE ALZANDO MÁS INCÓGNITAS DE LAS QUE REALMENTE DESVELA

La inquietante sensación que hormigueaba en nuestra garganta cuando terminamos de probar la beta de ***Alone in the Dark*** tenía bastante que ver con la estimable ambientación pagana del juego y con la opresiva sensación de destrucción total y caos descontrolado que respiraban los niveles en los que se distinguían edificios y zonas de la Nueva York real... pero también con la inequívoca inseguridad que producía un juego que si cumple todas sus promesas puede revelarse como uno de los juegos más intuitivos y realistas que hemos visto en años, pero que a la vez no es capaz de hacer olvidar la molesta impresión de que a esta beta aún le quedan muchos meses de desarrollo.

Nos explicamos: las secuencias y niveles que contemplamos de ***Alone in the Dark*** (a pesar de que todas ellas, entre **Leipzig**, diversos vídeos y presentaciones, anuncios y webs, nos proporcionaban cierta sensación de *déjà vu*) son variadas y de cuidada ambientación siniestra. Fundamentada la mayor parte del *gameplay* en la acción en tercera persona por sótanos tenebrosos y alcantarillados repletos de criaturas de origen desconocido, también controlamos una agradecida y espectacular fase de conducción en la que Nueva York se hace literalmente trizas ante el jugador, que tiene que zigzaguear con un coche por los alrededores de Central Park huyendo de una grieta que crece de tamaño y va partiendo la ciudad en dos. Al estilo de las pruebas de memoria y precisión de la serie *Stuntman*... pero con muertes auténticas.

Los segmentos de aventura y acción del juego son los más variados y desconcertantes. Da la impresión de que **Eden Games** ha ido dejando caer en la mecánica de juego todas las ideas que ha sido capaz de recabar en busca de un control y una experiencia de juego altamente realista. Lo que nos preocupa es que si todo ello va a a quedar en el juego final, o bien las piezas encajan a la perfección, o bien el jugador va a tener que cambiar su modo de juego cada tres pasos. Por ejemplo: nos pareció

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **MAYO 2008**

ALONE IN THE DARK

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **PENUMBRA INTERACTIVA**
_PAÍS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **EDEN GAMES**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.CENTRALDARK.COM**



EFECTOS ÍGNEOS EL FUEGO TIENE UN ASPECTO EXTREMADAMENTE REALISTA, Y LA POSIBILIDAD DE MOVERLO AL COMPÁS DE LOS STICKS POTENCIA LA SENSACIÓN DE REALISMO





AGRESIÓN CREATIVA La combinación entre sí de objetos aparentemente inofensivos y reforzados con las armas de fuego dará pie a sistemas de ataque cada vez más potentes.

arrebatador el arranque del juego, claustrofóbico e intenso, en el que Carnby es drogado y conducido por varios pasillos. La visión en primera persona se nubla y se pierde la perspectiva, y hay que hacer pestañear al héroe para que la niebla se aclare momentáneamente. ¿Mero *gimmick* de arranque e indudable impacto, o podemos esperar más limitaciones en diversos momentos del juego para indagar en los misterios de la privación sensorial?

Más adelante, contemplamos cómo Edward Carnby combina varios elementos de su inventario (todos limitados por el tamaño de su chaqueta, a la que se puede acceder en cualquier momento, en una de las ideas visuales más simpáticas e inmersivas del juego) para potenciar armas. Así, mezclando alcohol, cinta adhesiva y un trapo, crea un cóctel molotov; con un encendedor y un bote de aerosol, improvisa un lanzallamas. Y comienzan las dudas: ¿será, de nuevo, un simple guiño limitado a un puñado muy específico de combinaciones de objetos, o estas combinaciones tendrán un papel realmente efectivo a la hora de solucionar *puzzles* y liquidar enemigos?

Alone in the Dark promete aún más novedades en control y sistema de juego: cuando se agarra un objeto, los *sticks* controlan en tiempo real su movimiento. Así, se podrá acercar una viga a una fogata para que prenda y transportar la llama. Pero es que en los combates cuerpo a cuerpo también se moverán las armas a tiempo real y con los *sticks*, al estilo *wiimote*.

¿Pinta mal ***Alone in the Dark***? Ni remotamente: pinta, de hecho, demasiado bien. Cuestiones como la posibilidad de pasar de primera a tercera persona en cualquier momento, los extraordinarios efectos de luz y fuego y las intrigantes innovaciones en los modos de juego nos hacen albergar grandes esperanzas. Esperemos que se cumplan al cien por cien.





LA AGOBIANTE OSCURIDAD DE LOS NIVELES HARÁ IMPRESCINDIBLE EL USO DE LINTERNA

EN CINCO LÍNEAS

Una de las series más emblemáticas del género de la aventura de horror llega a la next-gen.

QUÉ CUENTA

Edward Carnby, héroe del AITD original, se ve envuelto en una trama de sectas y oscuridad que se traga a la gente. Ambientado en Nueva York y con núcleo en Central Park.

SI FUERA UNA PELÍCULA NO SERÍA ALONE IN THE DARK

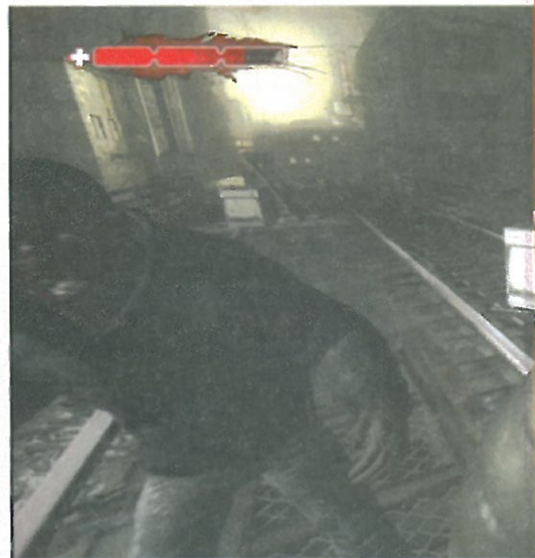


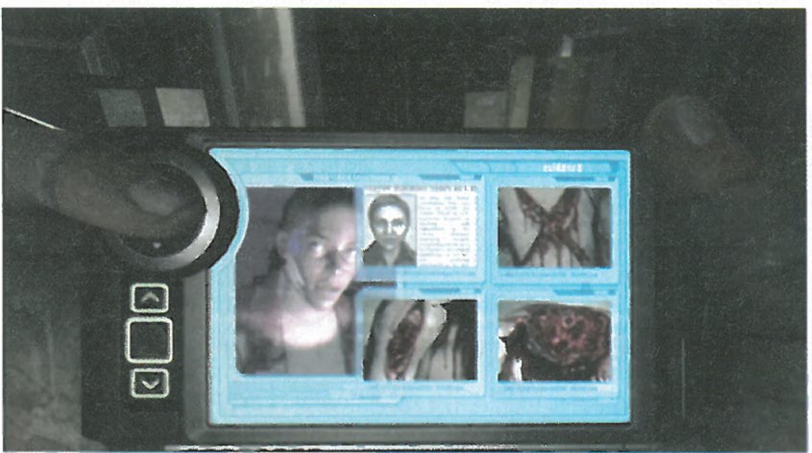
LOS CREADORES

EDEN GAMES Actualmente propiedad de Infogrames, Eden ha estado hasta hace muy poco especializada en videojuegos de conducción, encabezados por la saga V-Rally y el excelente Test Drive Unlimited.



MOMENTOS VISCERALES LOS PUZZLES CÁRNICOS Y LAS SECUENCIAS DE INVESTIGACIÓN FORENSE, LO MÁS ENCHARCADO DEL JUEGO_







TULIPAN NEGRO LOS ENIGMÁTICOS SERES EMBADURNADOS EN LIMEN OSCURO ESCONDEN UN SECRETO_



CONDEMNED

CLIVE BARKER'S JERICHO

CONDEMNED 2

_JOHN TONES

CONDEMNED 2

CUANDO LOS LOGROS DE UN JUEGO (O UNA PELÍCULA, O UN TEBEO, O UNA CANCIÓN) RESIDEN EN SU RADICALIDAD, SU MODESTIA Y SU CAPACIDAD DE SORPRESA... ¿QUÉ SENTIDO TIENE UNA SECUELA?

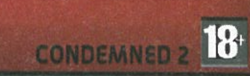
Tiene que haber sido complicado para **Monolith** afrontar una secuela de ***Condemned 2***: siendo su primera parte la gran sorpresa del catálogo inicial de **Xbox 360**, los responsables de *F.E.A.R.* partían de dos problemas iniciales. Primero, hacer comprensible a todos los usuarios de **PS3** y muchos de **360** un argumento que retoma muchos elementos del primer *Condemned*. Segundo, convertir en accesible una mecánica que jugaba con sus propias limitaciones: el atractivo de *Condemned: Criminal Origins* es que el combate, casi siempre cuerpo a cuerpo o con armas blancas es confuso, enérgico, sucio. Es lo más cerca a una pelea marrullera y de callejón que han dado los videojuegos. Y eso, que sobre el papel parece atractivo, para el gran público acostumbrado a coreografías interactivas y puñetazos de telefilm, no tiene por qué serlo tanto.

Sin embargo, eso y la sordidez de su ambientación, con un amargo regusto a óxido y carne podrida, eran las claves de su personalidad, así que ***Condemned 2*** se debate continuamente entre la fidelidad al secreto de su (modesto) éxito y la comprensible intención de llegar a más público que su precedente.

Kill, kill, kill the poor tonight

Once meses tras los desasosegantes hechos presenciados en *Condemned: Criminal Origins*, el agente del FBI Ethan Thomas deambula, alcoholizado y convertido en un despojo violento y alucinado, por las calles de Metro City. Sin embargo, su antiguo mentor Malcolm Van Horn, a quien daban por muerto, reaparece en la ciudad, y Ethan vuelve el cuerpo ante la desconfianza de sus compañeros. Pronto descubrirá que el Asesino en Serie X no fue del todo eliminado un año antes, y que la sociedad secreta Oro, cuyos tentáculos se extienden hacia los estamentos sociales más respetados del país, tiene mucho que esconder.

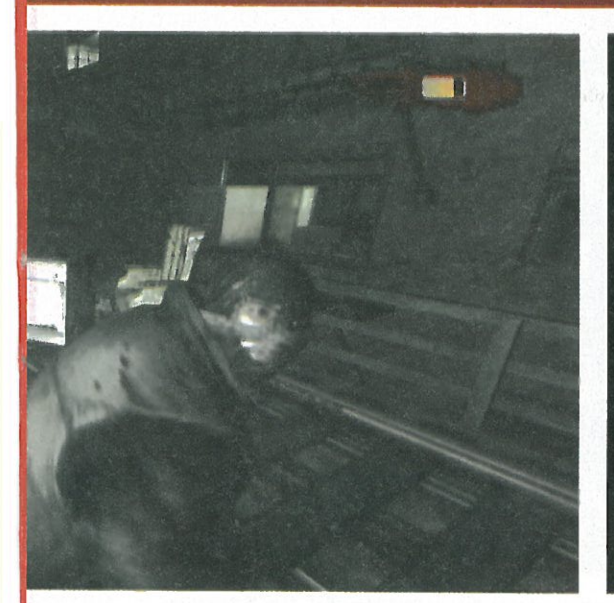
Todo lo bueno que podría esperarse de un *Condemned* mejorado está aquí, y es una noticia estupenda: la notable mejora gráfica, lejos de emplearse en chorradas como que las caras de los *homeless* sean más realistas, se focaliza en que los escenarios sean más mugrientos y el gore más contundente. El sistema de combate ha sido rehecho, y no hay duda de que ***Condemned 2*** es más sencillo de jugar y satisfactorio de maltratar que su precedente: con un pulsador frontal para cada brazo, acceso inme-





PS3 • XBOX 360

GÉNERO JUEGA A SER UN HOMELESS
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA SEGA
DESARROLLADOR MONOLITH PRODUCTIONS
DISTRIBUYE SEGA
JUGADORES 1-8 ON-LINE SÍ
TEXTOS / VOCES CASTELLANO / INGLÉS
WEB WWW.CONDEMNEDGAME.COM



LA NIÑA MEDEIROS DICEN QUE «REC» BEBE MUCHO DE LOS VIDEOJUEGOS, PERO ESTO ES RIDÍCULO_



diato a patadones y bloqueos y un catálogo de combos que lleva días dominar, se pierde la turbadora y magnética torpeza del original en favor de una mayor precisión en los golpes y la posibilidad de elaborar sencillas estrategias de ataque y defensa. Más mejoras: la combinación de acción y reflexión está más dosificada, y el empleo de instrumentos forenses siempre está disponible para matizar pistas o encontrar salidas a los niveles. Quizás no tan realista en ese equilibrio como a los programadores de **Monolith** les gustaría, los pequeños paréntesis en forma de investigación forense son adecuadamente desagradables y, en algún caso, sencillamente repulsivos.

Condemned 2, en definitiva, mira en la dirección correcta a la hora de plantear la secuela de las turbadoras andanzas de Thomas: escoge las bases que dieron fama a su precedente y potencia sus características, bien haciéndolas más accesibles (sistema de combate), bien radicalizándolas (ambientación, violencia). El problema lo señalábamos al principio, y es de puro concepto: si el secreto de *Condemned* eran sus pequeñas excentricidades, ¿cómo se resuelve eso en una entrega que intenta que todo sea más *mainstream*? Un ejemplo nimio, pero revelador: en *Criminal Origins*, Thomas iba recogiendo en cada uno de los niveles una serie de pájaros muertos que yacían en el suelo. En esta ocasión lo que tiene que buscar son unos artefactos que producen penetrantes sonidos que también están matando a los pájaros. Lo que en la primera entrega era un detalle de putrefacta abstracción, de tintes casi esotéricos, aquí se convierte en un recurso fácil de guión para obligar al jugador a explorar los ◉

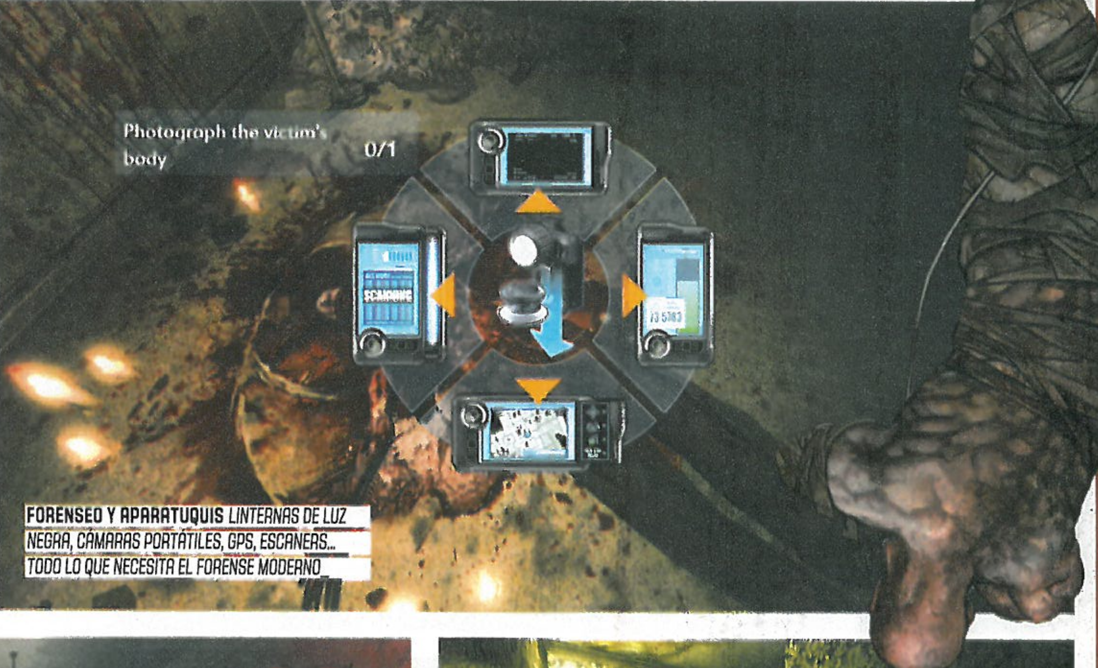
COMBO ESPECIAL POR ASQUEROSIDAD NO APORREAR BOTONES A LO LOCO SE CONVIERTE EN ESENCIAL PARA PELEAR CON EFECTIVIDAD_

DELIRANTES SOCIEDADES SECRETAS LIBRAN UNA GUERRA A ESPALDAS DE LA HUMANIDAD

EL MALVADO ZAROFF

La caza del pobre es un entretenimiento para millonarios decadentes, pero en el multijugador de *Condemned 2* la venganza está servida, y es altamente configurable: hay Modo Deathmatch (quien más mate, gana), Modo Time Limit, Bum Rush (agentes contra *homeless* enloquecidos) y Crime Scenes (los pordioseros esconden equipos de investigación que los agentes deben rastrear).





FORENSEO Y APARATUQUIS LINTERNAS DE LUZ NEGRA, CÁMARAS PORTÁTILES, GPS, ESCÁNERS... TODO LO QUE NECESITA EL FORENSE MODERNO_





COMO LA CASA DE NEMESIS EL MUGRIENTO HOTEL QUE SE CAE A CACHOS ES UNO DE LOS ESCENARIOS MÁS POTENTES Y ATMOSFÉRICOS DEL JUEGO_



decorados en su integridad. No tiene importancia, claro, pero incide en un problema que no tiene por qué molestar a los usuarios de **PS3** y a los de **360** que no jugaron al primer *Condemned*, pero sí a los que lo teníamos como un tesoro oscuro y retorcido en nuestras colecciones: ***Condemned 2*** ha ganado en contundencia pero ha perdido en misterio.

Así, la nueva personalidad de Ethan, más cerca del prototípico antihéroe de videojuego que de un sencillo agente del FBI hundido en la mierda, termina siendo tópica e irreal. Sus ocasionales poderes y la insistencia de **Monolith** en armarlo hasta los dientes y enfrentarlo a tropas de asalto entrenadas, satisfacerá a los jugadores de gustos más convencionales, pero no a quienes atravesaron *Condemned* con un incómodo sabor a bilis en la garganta. Los decorados son, quien lo duda, más variados y extensos pero, decididamente, un paraje nevado no es el ambiente urbano y maloliente que nos cautivó hace unos años.

Y aún así, hay nervio y saludable intención de desasosegar al jugador: quizás los muñecos-zombi sean un icono manido (maldito *Silent Hill*) pero desde luego reducir la pantalla de juego a un escaso orificio central imitando una máscara de gas contribuye a hacer del nivel de la fábrica de juguetes una pesadilla de primer orden.

Y para quienes encuentren que el juego tiene demasiada exploración de pasillos (hay niveles, como el de la oficina del FBI, que prácticamente no tienen enemigos), el multijugador es una bienvenida novedad: arenas configurables saciarán la frustración de quienes desearían que ***Condemned 2*** fuese un juego de acción pura. Más detalles positivos que reafirman un hecho indiscutible: ***Condemned 2*** no es un mal juego. Simplemente... no es *Condemned*.

CONCLUYENDO
Más pulido, notoriamente más escabroso, pero quizás peor focalizado en su búsqueda del horror.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,2	8,7	8,0	8,4	8,4

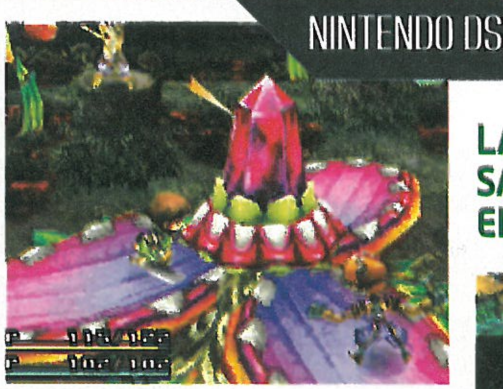
12+

NINTENDO DS



GÉNERO ROL SANO PARA NEÓFITOS
PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA SQUARE ENIX
DESARROLLADOR SQUARE ENIX
DISTRIBUYE PROEIN
JUGADORES 1-2 ON LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.SQUARE-ENIX.COM





LA ENTREGA MÁS AMABLE DE LA SAGA FINAL FANTASY TIENE UN ENCANTO IRRESISTIBLE









_BEN REILLY

FF CRYSTAL CHRONICLES RING OF FATES



VUELVE EL CLÁSICO DE GAMECUBE EN FORMA DE JUEGO DESENFADADO Y ACCESIBLE PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Puede que *Final Fantasy Crystal Chrónicles*, la única entrega de esta saga aparecida en **GameCube**, no pase a los anales de los RPG. Méritos no le faltaban: a su excepcional acabado visual y sonoro, se unía una mecánica de juego inédita, con el control de cuatro personajes simultáneos. ***Ring of Fates*** recupera la licencia y el esquema de juego, si bien lo adapta al estilo de juego más directo de **DS**.

Ring of Fates narra las aventuras de dos hermanos, Yuri y Cherinka, que ven interrumpida su vida apacible cuando el chico encuentra un arma milenaria. Así comienza una gran aventura para salvar el mundo, en la que el grupo de héroes, al más puro estilo **Square Enix**, se incrementa con nuevas y pintorescas incorporaciones.

Los que esperéis un farragoso juego de rol, con opciones y menús indescifrables, os llevaréis una agradable sorpresa. Los toques roleros de ***Ring of Fates*** son mínimos, ya que la mayor parte de su desarrollo se centra en explorar mazmorras: controlamos a uno de los personajes y el resto es guiado por la consola, y con un solo toque del *stylus* podemos saltar de uno a otro guerrero. Para avanzar es preciso resolver varios *puzzles*, superar alguna plataforma que otra y combatir contra docenas de enemigos. Todo este proceso se basa en un control muy accesible, en el que ni siquiera el uso de la magia supone un contratiempo. Escoged una esfera en la pantalla táctil, pulsad, y acabad con el enemigo.

Es un esquema de lo más accesible, que aporta frescura a un género de esquemas a veces rígidos. A este alto componente de diversión se une el buen hacer habitual de la compañía. ***Ring of Fates*** reaprovecha, de manera ejemplar, el motor gráfico de *Chocobo Tales*, para ofrecer una perspectiva isométrica de los detallados escenarios, los efectos gráficos o el diseño de los personajes. En suma, un juego desenfadado que sirve como perfecta iniciación en la saga *Final Fantasy*.

100°

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

FINAL FANTASY C.C. RING OF FATES

DRAGON QUEST MONSTERS JOKER

0°



CONCLUYENDO

Square Enix recupera una franquicia que no cuajó y le da una segunda oportunidad tras un conveniente lavado de cara. Si queréis acceder a la serie Final Fantasy, pero el rol os echaba un poco para atrás, Ring of Fates es el juego perfecto para conocer este universo de aventuras.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,4	8,2	8,0	7,7	8,0

NINTENDO DS

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates™

NO TIENES POR QUÉ ENFRENTARTE AL DESTINO POR TU CUENTA

Los gemelos Yuri y Chelinka desconocen que comparten un don capaz de cambiar el mundo para siempre. Guíalos a través de un peligroso viaje repleto de secretos.



Una fascinante historia con increíbles gráficos en 3D



Juega a solas o con hasta tres amigos



Un excitante sistema de combate lleno de acción

www.finalfantasycrystalchronicles.es

12+ www.pegi.info

NINTENDO DS™

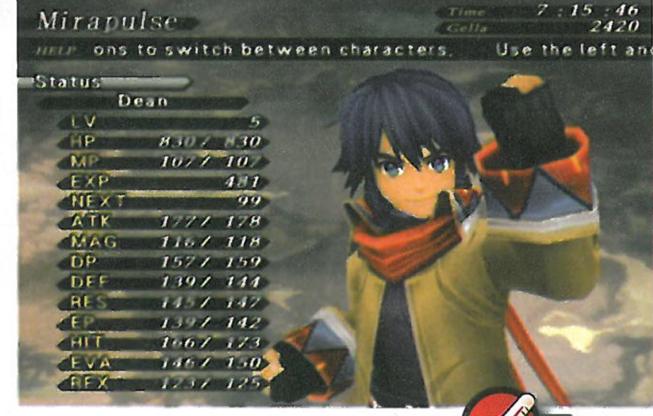


12+ PS2

GÉNERO RPG POR TURNOS DEL OESTE
PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA 505 GAMESTREET
DESARROLLADOR MEDIA VISION
DISTRIBUYE PROEIN
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS INGLÉS
WEB WWW.WILDARMS5.COM







_CHIARAFAN

WILD ARMS 5

UNA MELODÍA SILBADA, UNA INTRODUCCIÓN ANIME, AMBIENTACIÓN AL MÁS PURO ESTILO WESTERN... NO HAY DUDA, LLEGA OTRO WILD ARMS.

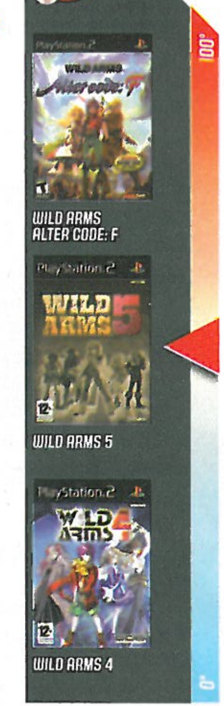
Lo pone bien clarito en la caja: han pasado ya diez años desde que esta serie anda dando vueltas por Europa, y por ahora no hay visos de que se acerque el salto a la nueva generación dentro de la misma (si exceptuamos *Wild Arms XF*, que aparecerá próximamente en **PSP**). Fue uno de los estandartes del RPG nipón en la era de los 32 bits (de hecho en el resto del mundo apareció antes que *Final Fantasy VII*), y aunque ha perdido en gran parte este estatus (pues actualmente no puede competir con las grandes obras maestras del género para los 128 bits, como *Final Fantasy XII*), lo ha sustituido por el de obra de culto, parodia de sí misma e icono del humor y la autorreferencia bien entendidas.

Y es que esta quinta entrega, pese a contar con un argumento nuevo (como cada una de las anteriores, pese a desarrollarse en el mismo universo), sigue presentando unos personajes estereotipados hasta decir basta, un sentido del humor delirante en sus diálogos y, en definitiva, la sensación de que no se toma demasiado en serio. Esto, lejos de perjudicar al juego, hace que se le coja cariño inmediatamente, nada más escuchar la bella melodía de presentación que tan buenos recuerdos nos traerá.

Como buen RPG por turnos que es, a lo largo de sus treinta horas de juego nos tocará visitar infinidad de localizaciones (pueblos y ciudades donde relacionarse con el populacho y equiparse adecuadamente; mazmorras de todo tipo y aspecto donde combatir y resolver rompecabezas...) así como participar en miles de batallas aleatorias, que siguen la misma mecánica que el capítulo anterior (es decir, el solvente sistema de hexágonos).

Se nota que los chicos de **Media Vision** saben cómo contentar a los fans ya que, pese a esta falta de pretensiones, el juego funciona maravillosamente al nivel que pretende: no esperes revoluciones jugables, pero sí un desarrollo equilibrado y divertido, que enganchará a los fanáticos del género que hayan dado por terminados otros títulos recientes bastante superiores (*Persona 3* u *Odin Sphere*, sin ir más lejos).

Tampoco esperes grandes proezas visuales o sonoras, ni traducción al castellano, porque te verás decepcionado. Nos conformamos con que haya llegado a nuestro país y no se haya quedado en el limbo de la importación, que ya es bastante.



CONCLUYENDO

Puede que no juegue en la misma liga que Final Fantasy XII, Kingdom Hearts II o Valkyrie Profile Silmeria, pero la quinta entrega de la saga de Media Vision supone un retorno al clasicismo mejor entendido, sin grandes estridencias.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,5	8,0	8,3	8,4	8,1



7+

PS3 • XBOX 360 • WII • NINTENDO DS

GÉNERO TENIS EDULCORADO
PAÍS REINO UNIDO COMPAÑÍA SEGA
DESARROLLADOR SUMO DIGITAL
DISTRIBUYE SEGA
JUGADORES 1-4 ON-LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO VOCES INGLÉS
WEB WWW.SEGA.COM

..EL HOMBRE ELEFANTE





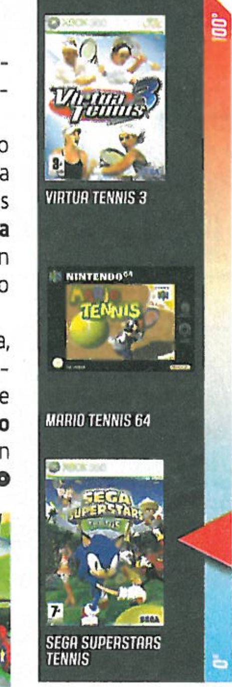
SEGA SUPERSTARS TENNIS

SUMO PATINA DE FORMA INEXPLICABLE DONDE DEBERÍA SER CAPAZ DE PISAR BIEN FIRME

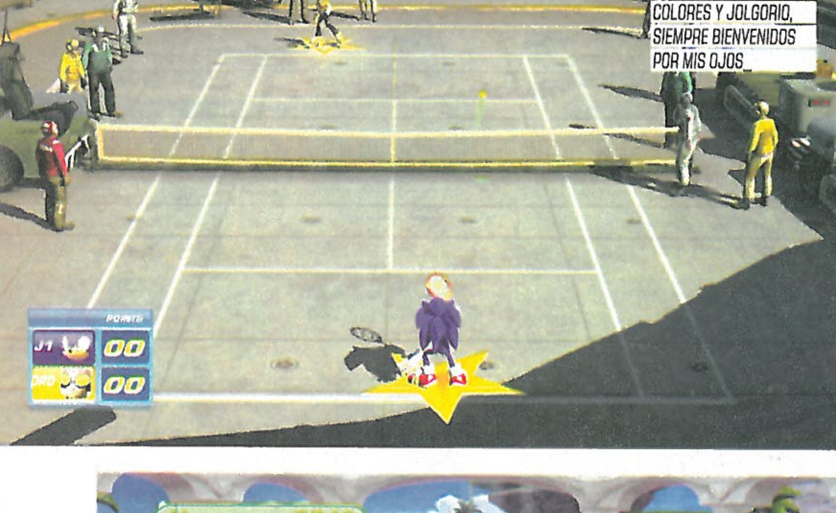
Desgraciadamente, este tipo de situaciones pueden presentarse cuando se juega continuamente al filo de la navaja y, en ocasiones, se combinan con la ley del mínimo esfuerzo. La justificación de firmar un título «hecho por y para fans» podría haber cuajado si se hubiese explotado más todo el universo **Sega** (demasiados pocos personajes, guiños previsibles y escasas verdaderas sorpresas como Beat, Alex Kidd o Gilius), aunque el verdadero vacío de ***Sega Superstars Tennis*** es la carencia de profundidad jugable, de riesgo y de alma. Este tipo de supuestas evidencias sólo salen a la luz cuando revisas en profundidad un juego de estas características: la pelota tiene una física prácticamente aleatoria, sin consistencia y que nos obliga a conocer los vicios y animaciones de todos los jugadores. Los personajes están descompensados, sin equilibrio entre los ataques especiales (pueden pasar de devastadores a insignificantes). La IA enemiga es muy pobre y previsible, abusando en ocasiones de tu ingenuidad, realizando golpes literalmente imposibles. Otra inexplicable decisión ha sido la de obligar a realizar combos (X+A o A+X) para realizar golpes liftados o globos, teniendo ambos mandos dos mil pulsadores, por no destacar las bochornosas ralentizaciones y colisiones entre jugadores en los partidos por parejas...

Francamente es una lástima, porque el modo de juego en línea es completo, la BSO es una sucia inyección de nostalgia intravenosa y los mini-juegos ambientados en el universo **Sega** son imaginativos, bastante profundos y con matices jugables... en ocasiones, más incluso que los propios partidos.

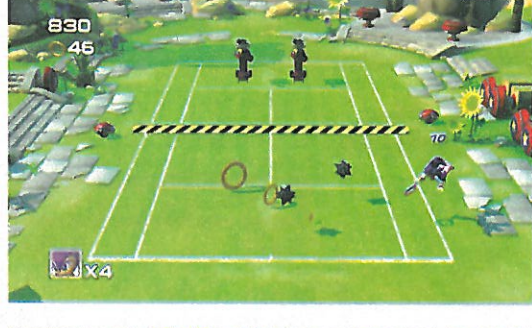
Oportunidad desaprovechada: tiene carisma, tiene encanto y es idóneo para los que busquen algo similar a los *spin-offs* deportivos de la franquicia *Mario*, aunque aconsejo a **Sumo** que en el próximo intento se inspiren más en el fondo y no en la forma.



VIRTUA TENNIS 3
MARIO TENNIS 64
SEGA SUPERSTARS TENNIS



EMPACHO CROMÁTICO COLORES Y JOLGORIO, SIEMPRE BIENVENIDOS POR MIS OJOS_



NiGHTS La mascota favorita de la redacción vuelve a atormentarnos con sus hipnóticos vuelos. Parece que está maldita...





EL JUEGO PIERDE SU POTENCIAL AL NO PODER PRESUMIR DE UNA ESTRUCTURA DIFERENCIAL Y PROFUNDA, INCONCLUYENTE PESE A SU DESCARADO GANCHO

CONCLUYENDO

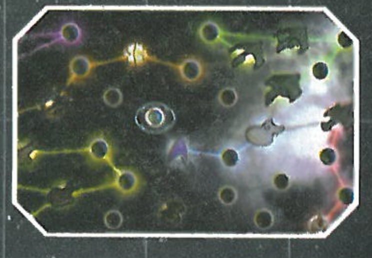
De nuevo, en el último momento, Sega golpea en el borde de la red y la pelota cae en su campo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,8	8,0	6,0	7,0	7,0	7,0

A la venta el 19 de marzo para Wii™ y PlayStation® 2

STAR TREK® CONQUEST













- Juego de estrategia ambientado en STAR TREK: The Next Generation®
- Combate galáctico en tiempo real
- Gestión de recursos
- Seis razas jugables

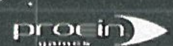


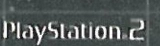










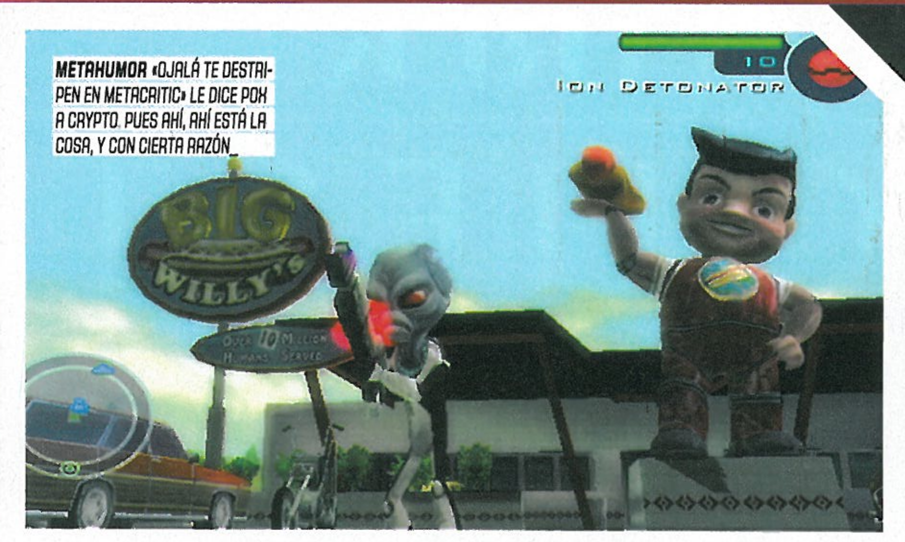




Wii

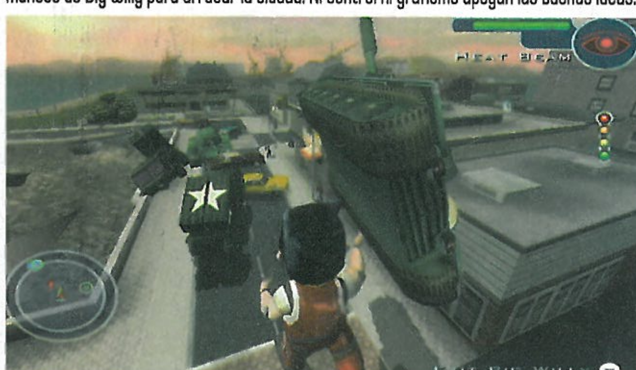
16+
Wii

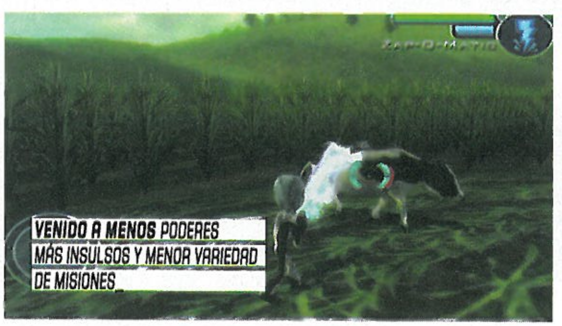
GÉNERO INVASIONES VENIDAS A MENOS
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA THQ
DESARROLLADOR LOCOMOTIVE GAMES
DISTRIBUYE THQ
JUGADORES 1-2 ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB HTTP://WWW.DESTROYALLHUMANSGAME.COM/



METAHUMOR «OJALÁ TE DESTRIPEN EN METACRITIC» LE DICE POX A CRYPTO. PUES AHÍ, AHÍ ESTÁ LA COSA, Y CON CIERTA RAZÓN_

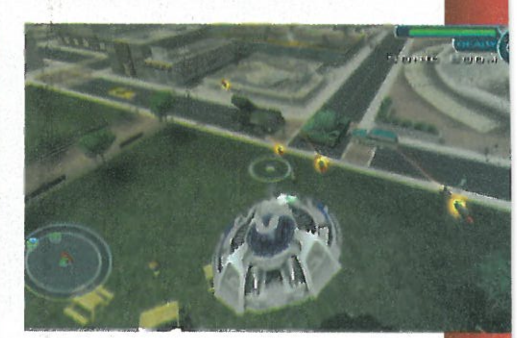
SANTA DESTRUCCIÓN Además del platillo y a pie con nuevas armas, puede usarse al muñeco de Big Willy para arrasar la ciudad. Ni control ni grafismo apoyan las buenas ideas.





VENIDO A MENOS PODERES MÁS INSULSOS Y MENOR VARIEDAD DE MISIONES_





_STAN BY

DESTROY ALL HUMANS:
BIG WILLY DESATADO

DESTROY ALL HUMANS!
DESTROY ALL HUMANS! 2
DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY...

CAMBIO DE DESARROLLADOR PARA UNA PRECUELA DE LA PRÓXIMA ENTREGA POCO FINA...

Y no me refiero al tipo de humor, que ni es fino la mayor parte del tiempo, ni ganas. La trama principal gira en torno a la solución de Pox para deshacerse de los cadáveres que genera Crypto (si hacen falta presentaciones a estas alturas, mal vamos...): convertirlos en comida rápida a través de su exitosa cadena Big Willy. Los chistes sobre «mi salchicha», «mi Big Willy» y varios dobles sentidos más están a la orden del día. Y no están mal. La lástima es que el humor, recurrentemente metalingüístico, no acaba de funcionar como en las anteriores entregas: parece marchar a medio gas, o demasiado consciente de que tiene que ser gracioso. Por momentos parece incluso una parodia de sí mismo, pero con poca gracia. Y si esta baza de la serie, el humor, ya falla, mal empezamos.

Para colmo, todo lo demás también lo hace. El control, con el uso del sensor de movimiento, no funciona como debería: a pesar de algunos cambios acertados (los minijuegos de apuntar y disparar a objetivos móviles al robar cuerpos, o el control del platillo en altura y rotación con movimientos del *wiimote*) o de poder ajustar la sensibilidad, el *framerate* lo masacra sin piedad, haciendo que controlar a Crypto pueda ser un auténtico martirio, con zooms inoportunos y falta de precisión. Gráficamente, por otro lado, parece que hemos retrocedido en lugar de avanzar, y sabemos que **Wii** es capaz de mucho más: los entornos abiertos (porque se mantiene el mismo esquema *sandbox*) se antojan desangelados, y se pierden logros ya conseguidos (las animaciones al robar cuerpos, por ejemplo, son terriblemente rudimentarias). Este no es nuestro Crypto, diablos.



FUNKY LA AMBIENTACIÓN SETENTERA RESULTA CASI IRRELEVANTE_



CONCLUYENDO
Como fans de la serie que somos, nos parece intolerable un juego de apariencia y funcionamiento tan pobre con nuestro alienígena genocida favorito como protagonista. Tiene sus momentos, tiene sus aciertos, pero la sensación general es de retroceso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL (Wii)
5,5	6,5	6,5	7,0	6,0

16+

PSP



GÉNERO PROPINILLA PARA MULTIJUGADORES
PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA KONAMI
DESARROLLADOR KONAMI
DISTRIBUYE KONAMI
JUGADORES 1 A 6 ON-LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.KONAMI.ES



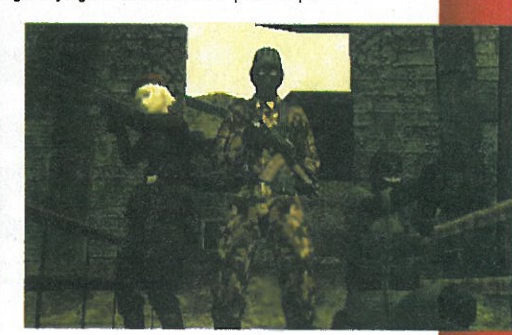
ÍNTIMO Y PERSONAL VUELVE LA DIVERTIDA FÓRMULA DE REDUCIR, TRASLADAR Y RECLUTAR



VIEJOS CONOCIDOS. La versión viejales de Solid Snake sirve como gancho para formar un nuevo escuadrón. Hasta que llegue el juego de PS3, es un buen pasatiempo.

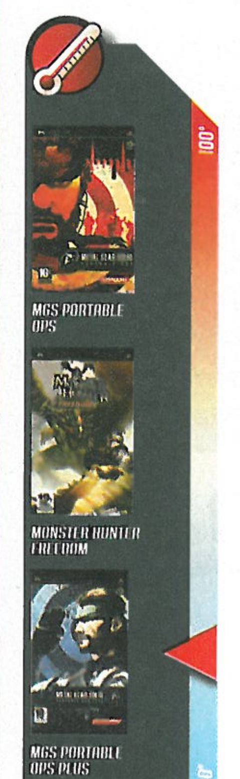






_BEN REILLY

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS PLUS



REGRESO A LOS TIEMPOS DEL VR MISSIONS: MÁS METAL GEAR PARA PSP, PERO SIN CHICHA

MGS Portable OPS para **PSP** es una joya incontestable, así como una digna entrega de la saga. Pero, mientras se confirma una posible secuela y esperamos al verano para disfrutar de *Guns of the Patriots* en **PS3**... ¿qué hacer? Raudos y prestos, los chicos de **Konami Japan** traen un extintor en forma de expansión. Las buenas noticias son que el juego hará las delicias de los que disfrutaron del Modo Multijugador *On-line*. Las malas, que deja fuera al resto de jugadores. ***Portable Ops Plus*** carece de Modo Historia para el jugador individual. Ni siquiera recicla el del juego original.

En su lugar, este UMD ofrece una retahíla de misiones, de dificultad variable, en las que superamos objetivos sencillos con nuestro escuadrón. Este grupo lo forman soldados con distintas habilidades, y podemos mejorar sus capacidades acumulando experiencia. Hay más variedad de personajes reclutables, pero con excepciones como Raiden, Eva o Snake Yayo, la mayoría de estos mercenarios aporta bien poco. Menos aún si se tiene en cuenta que no hay argumento, mucho menos los increíbles dibujos de **Ashley Wood** del juego original.

Donde realmente destaca el juego es en el Modo Wi-Fi. Con los nuevos mapas se revive la tensión de los combates *on-line*, y es entonces cuando cobra sentido la mejora de experiencia de nuestros soldados: si hemos invertido tiempo en su mejora, podemos perder a los mejores hombres tras una derrota, o bien hacernos con los mejores guerreros de nuestro rival si le ganamos la partida. Con esto se deja patente la vocación de ***Portable Ops Plus***: ofrecer más diversión, pero sólo a aquellos que disfrutaron del Modo *On-line* del juego original.





EXPANSIÓN DIRIGIDA EXCLUSIVAMENTE A LOS FANS DEL MODO MULTIJUGADOR DEL PRIMER JUEGO

CONCLUYENDO

Pese a tener un precio más accesible que otras novedades de Playstation Portable, este Metal Gear Solid Portable Ops Plus reduce su atractivo a un gremio muy específico de jugadores. El resto, que revisite el primero.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,7	8,5	7,7	7,5	7,0

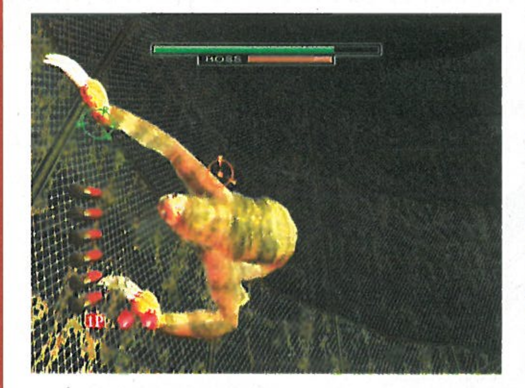
PSP



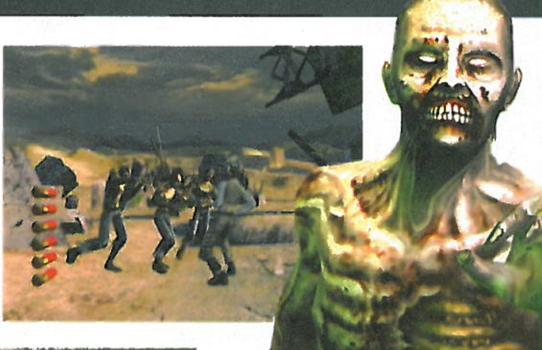


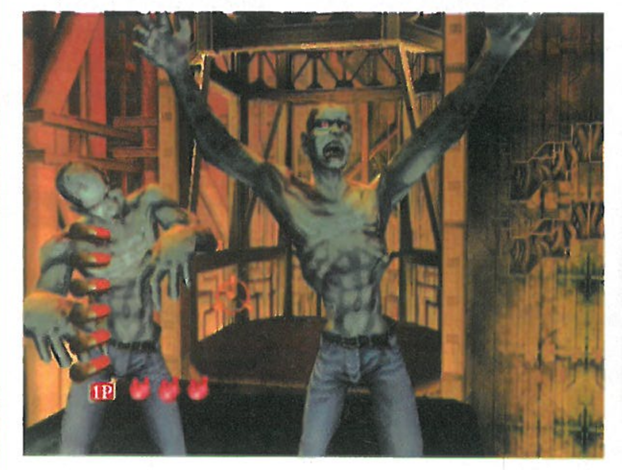


GÉNERO **SHOOTER SOBRE PUTREFACTOS RAÍLES**
PAÍS **JAPÓN** COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SEGA**
DISTRIBUYE **SEGA**
JUGADORES **1-2** ON-LINE **NO**
TEXTOS-VOCES **INGLÉS**
WEB **WWW.SEGA.COM**





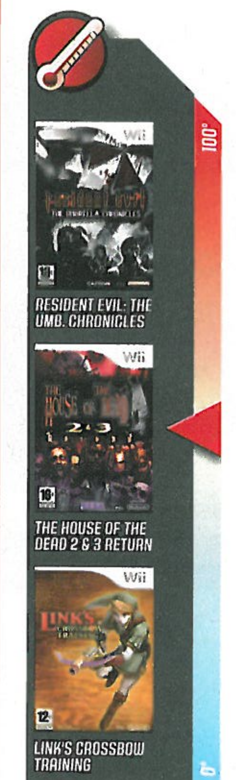






_MR WINTERS

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN



EL TÍTULO MÁS FEO DEL AÑO (¿«2 & 3 RETURN»?) PARA UN CLÁSICO DESCEREBRE ZOMBI SOBRE RAÍLES

Cualquier videojuego, si incluye zombis en su desarrollo, ya parte con un notable en nuestra puntuación. Disparar a un zombi en la jeta u olisquear el olor a podrido de un nuevo amanecer de los muertos son actividades que nos mejoran como jugadores y como personas. ¿Hasta qué punto lo saben en **Sega**, y manufacturan un producto reciclado y de *gameplay* caduco? Bueno...

Para hacerse una idea de hasta qué punto es perezoso este port a **Wii** de la segunda y tercera entrega de la serie no hay más que comprobar que la primera parte no aparece... porque nunca tuvo versión doméstica. *HOTD2* apareció en **Dreamcast** y *HOTD3* en **Xbox** (¡con *HOTD2* como extra desbloqueable!), y aunque no nos perdemos nada, ya que la primera es la entrega más floja de la serie, resulta bastante indicativo del interés de **Sega** en facturar un producto cuidado

Por lo demás, ***The House of the Dead 2 & 3 Return*** no pretende engañar a nadie: su mecánica de tren de la bruja y su ritmo de montaña rusa son tan verbeneros hoy como lo fueron en su día, y de nuevo resulta casi perentorio, para disfrutar de los horriblemente escritos y peor interpretados diálogos, contar con un compañero que, segundo *wiimote* en ristre, eche una mano en el exterminio de zombis. El diseño de los monstruos sigue siendo casi poético de puro grotesco, el sistema de apuntado y disparo está excepcionalmente bien calibrado (sin igual en el resto del catálogo de **Wii** en este género) y, una vez más, los *HOTD* son perfectos para quemar adrenalina.



CONCLUYENDO

Algunos analistas extranjeros se han quejado de que este HOTD presenta pocas novedades (algún Modo remezclado aparte de los juegos clásicos) como para costar 30 dólares. Imaginad cómo nos sentimos nosotros, que nos va a costar 39'95 euros.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,0	6,5	7,0	6,0	Wii	7,0

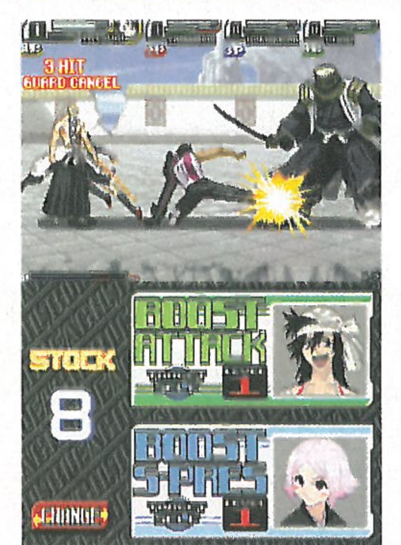

¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!
¡REGALO!
CATCH BALL
DE 'LAS SUPERNENAS'
¡TODO
POR SÓLO!
3,95 €
CN
CARTOON NETWORK
REGALO: ¡CATCH BALL!
BEN 10
10 HÉROES EN UNO
TOKIO HOTEL EN CONCIERTO
MÁS ALLÁ DE LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK
¿CÓMO SERÁN LOS ANIMALES DEL FUTURO?
3,95 euros
Nº 83 Abril 2008
LIBROS
PASATIEMPOS
PÓSTER
REPORTAJES
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
CN
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network
Es una publicación de
GRUPO ZETA

12+

NINTENDO DS



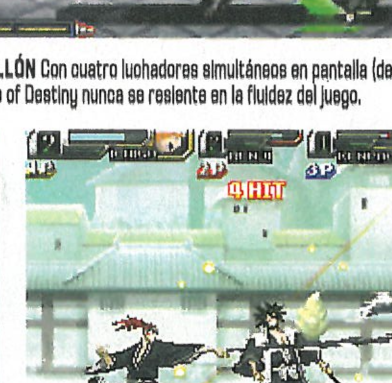
GÉNERO LUCHA 2D COMO DIOS MANDA
PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA SEGA
DESARROLLADOR TREASURE
DISTRIBUYE SEGA
JUGADORES 1-2 ON-LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.SEGA.COM





VEN AL MOGOLLÓN Con cuatro luchadores simultáneos en pantalla (de control siempre accesible), Blade of Destiny nunca se resiente en la fluidez del juego.







MARIMORENA Cada capítulo del Modo Historia tiene un protagonista distinto, dotado de sus técnicas más reconocibles.

BLEACH: THE BLADE OF FATE

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

NARUTO NINJA DESTINY

_BEN REILLY

BLEACH
THE BLADE OF FATE

TREASURE CLAVA UN EXTRAORDINARIO JUEGO DE LUCHA DE LA VIEJA ESCUELA PARA LOS FANS DE ICHIGO

De forma paulatina, los Shinigami del artista **Kobu Taite** se han hecho un respetado culto entre los aficionados al manga y el anime. Los juegos no se han hecho esperar, y como no podría ser de otro modo, el género que mejor se adapta a esta obra es el de la lucha.

El argumento es familiar para casi todos, si bien el largo Modo Historia del cartucho le da un buen repaso. Ichigo es un joven con poderes de medium, lo que le permite ver a los espíritus. Como el de la joven Rukia, perseguida por seres demoníacos conocidos como Hollow. Rukia es un Shinigami, los únicos guerreros capaces de detener a estos demonios. Tras la muerte de Rukia, Ichigo obtiene los poderes de la joven y se transforma él mismo en un Shinigami. A partir de entonces se desarrolla el habitual argumento de alianzas extravagantes, combates imposibles, épica y lealtad al más puro estilo anime.

Treasure ha querido ofrecer un sentido homenaje a clásicos de los combates, pero adaptando el conjunto a las posibilidades de **DS**. El equipo ha desempolvado sus cartuchos de *Yu Yu Hajusho* y *Fatal Fury* para ofrecernos un arcade con sabor clásico. Hasta cuatro personajes simultáneos se baten el cobre en pantalla, combinando ataques físicos con el uso de magias y armas especiales. Pese a la variedad de los ataques, el control resulta accesible. Las capacidades táctiles de **DS** se centran en el uso de cartas, para activar habilidades especiales o ataques más poderosos. Como ocurre con licencias similares (por ejemplo, *Dragon Balll Dual Strikers*), basta con un toque del *stylus* para mejorar nuestra defensa o realizar un ataque combinado de espectaculares resultados. De ese modo no se interrumpe el ritmo de la batalla.

Bleach recuerda a *Guilty Gear*, no sólo por la fluidez de las peleas sino también por el colorido y vistosidad de los personajes, verdaderos tochos de excelente animación y un diseño que los hace perfectamente reconocibles incluso en una pantalla tan pequeña. Sólo con esto el cartucho iría servido, pero ***The Blade of Fate*** también ofrece un total de 30 personajes, decenas de secretos y el modo Historia más completo que se haya visto en un juego de lucha recientemente.

CONCLUYENDO

Es muy gratificante encontrar una compañía que pase de forzar unas 3D innecesarias en DS. No sólo eso, sino que además Treasure homenajea a clásicos de la lucha bidimensional con un juego repleto de posibilidades y que gustará tanto a fans del anime como a novatos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,7	8,0	8,1	8,4	8,6





3+

_GÉNERO MAGIA PARA FIESTEROS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO / TENYO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.NINTENDO.ES



A KIND OF MAGIC La DS te asombrará con sus propios trucos de magia, o ejercerá de ayudante cuando hagas magia frente a parientes y amigos.



TOC, TOC GOLPEA LA PUERTA CON LA CARTA PARA SABER SI ES LA CORRECTA_

HERRAMIENTAS DE TAHÚR

En ocho de los 21 trucos de magia es preciso utilizar la baraja suministrada junto al cartucho. Un extra nada insospechado, teniendo en cuenta que **Nintendo** comenzó su singladura en 1889 como fabricante de naipes. No daremos pistas sobre la utilización de la baraja...pero digamos que algunos trucos no te funcionarán igual con unos naipes de toreros o con tu vieja baraja del juego de las familias.

_NEMESIS

MAGIA EN ACCIÓN

ASOMBRA A TU FAMILIA Y ENGATUSA A LA MÁS GUAPA DE LA FIESTA CON ESTE JUEGO DE MAGIA, QUE INCLUYE BARAJA PARA TONGAR A TUS AMIGOS

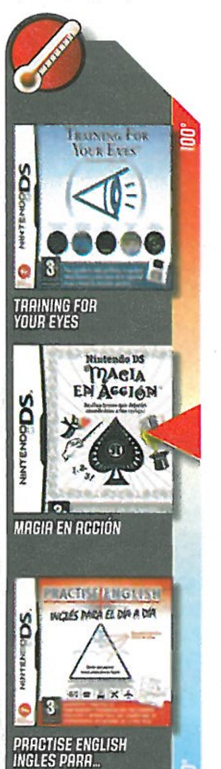
Nintendo no da tregua en su incansable conquista del público *casual*, y tras regenerar neuronas y mantener vivo nuestro inglés, ahora convierte a la **DS** en un profesor de ilusionismo. Un lanzamiento tan insospechado como resultón, teniendo en cuenta el reducido precio del cartucho (menos de 30 euros). ***Magia en Acción*** te enseñará a realizar trucos, en la tradición del mítico juego de mesa **Magia Borrás**, utilizando para ello las especiales características de la **DS** y la baraja incluida junto al juego.

Desde luego, los trucos descritos en ***Magia en Acción*** no te convertirán en **Juan Tamariz** o **David Copperfield** (gracias a Dios), pero sí te garantizarán unas cuantas risas con tus parientes, al menos hasta que te pillen la trampa, lo que tampoco les costará demasiado.

La oferta de ***Magia en Acción*** se divide en tres categorías: Magia para Uno convierte a la **DS** en el mago, deleitando al jugador con una serie de trucos basados en las matemáticas y los efectos ópticos. Son graciosos y hasta cierto punto sorprendentes, pero cansan enseguida. Mucho más interesante es Magia para Dos, donde sí ejerces de ilusionista, utilizando la baraja, mientras la **DS** ejerce de ayudante. Como en la magia profesional, tendrás que practicar a fondo cada truco antes de probarlos con público, y siempre aguantando la tentación de no ponerlos en práctica sólo con la baraja: hacerlos en unión a la **DS** aumenta bastante la espectacularidad del artificio, y alarga mucho la vida del producto. Otros trucos prescinden de los naipes y se basan en la utilización, más o menos taimada, de las características de la **DS** (micro y pantalla táctil). Tendrás que ser bastante teatral para que no te descubran enseguida manipulando los botones de la **DS** o el micro.

Por último, el apartado Varios recoge distintos minijuegos (Solitario, Cuatro Esquinas, Horóscopo), que te servirán para ganar puntos con los que acceder a nuevos trucos (tras jugar un poquito cada día, en plan *Brain Training*).

Un cartucho original, aunque con una vida corta. Cuando descubran tus trucos, la baraja sólo te servirá para jugar a la brisca.







SOPLA MI VELA Algunos trucos hacen buen uso de las características de la DS. En uno de ellos, por ejemplo, podrás decidir la vela que va a apagarse cuando la víctima sople sobre la consola.

CONCLUYENDO

Es complicado analizar Magia en Acción sin dejar al descubierto sus artimañas. Por 30€, y si te lo montas bien (con entrenamiento y echándole mucho teatro) te quedarás con todo el mundo. Si vives solo y no tienes amigos, mejor ahorra y cómprate un humanoide hinchable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,4	8,0	8,4	7,0	7,8

_JOHN TONES

DARK SECTOR

EL SORPRENDENTE DARK SECTOR MUESTRA LAS MEJORES VIRTUDES DE LA SERIE B

Como sabemos los redactores de **Xtreme** que hemos tenido ocasión de profundizar en el argumento y desarrollo de este peculiar título de **D3 Publisher**, ***Dark Sector*** es un juego que habría recibido mucha más atención mediática si tras él hubiera algún monstruo de la industria como **Activision** o **Electronic Arts**. Así que lo sentimos por las ventas del juego (que serán, en el mejor de los casos, respetables) pero, gracias a ciertos disparates conceptuales que vamos a repasar, está claro que el juego se orienta a los amantes de la cultura pop más arrastrada, la de portadas de *pulps* de ciencia-ficción, tebeos infragenéricos y películas con visiones pesimistas del futuro.

No podemos decir que nos pille de sorpresa: las virtudes de la compañía **D3** han sido bien glosadas en nuestras páginas. Su desvergüenza a la hora de plantear los juegos le ha llevado a concebir desde batallas contra insectos gigantes (en ese fenomenal disparate que es *Fuerza de Defensa Terrestre 2017*), a mezclar géneros con jocosa desvergüenza (*Puzzle Quest* y su macedonia de *puzzle* y RPG), homenajear a lo más bajo de los subgéneros narrativos (en el multipremiado *Dead Head Fred*) o producir nuestra adorada epopeya de tetas y zombis *Oneechanbara*. ***Dark Sector***, si bien más serio y compacto que estos títulos (**D3 Publisher of America** no desarrolla, sino que en algunos casos produce y en otros distribuye), tiene algo del desafiante espíritu de Serie B de tantos juegos de la compañía. Ese espíritu que lleva a hacer efectivas ideas descabelladas, o a poner en marcha conceptos irregulares, con resultados a veces discutibles, a veces efectivos, pero de cierto e innegable magnetismo.

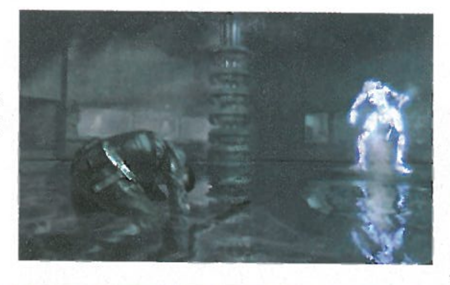
La Gran Idea Insensata de ***Dark Sector*** es el glaive. Un arma entre biónica y artificial que emite luz, desmiembra a los enemigos, llega a alturas inaccesibles, hace un sonido adictivo y permite al jugador lanzarla tanto escogiendo su lugar de impacto como manipulando su vuelo una vez en el aire. El glaive resume todo el atractivo de ***Dark Sector*** y no es difícil explicar por qué: los devastadores efectos en el físico de los enemigos; cómo desarma a los contrincantes y recoge ítems a distancia; el ingenioso sistema para multiplicar su potencia; su uso como transporte de fuego, electricidad o hielo; y, ante todo, la posibilidad de combinar lo con armas de fuego, de tal modo que mientras éste vuela e incluso desarma o hiere a enemigos por la espalda, nuestro héroe puede acribillarlos a tiros. Todo ello está integrado en los controles y en la acción de forma envidiable: sólo este arma ya hace de ***Dark Sector*** un título diferente.

EL FUTURO DE LOS FRISBEES: QUE TE DEJE SIN DEDOS AL COGERLO



PACIENCIA CON LOS JEFES NO HABLAMOS DE LA OFICINA, SINO DE LOS RESISTENTES ENEMIGOS ARMADOS CON GLAIVES_

AGUA, HIELO, FUEGO Tenno se mueve por todos los elementos físicos y saca partido de cada de uno de ellos con versatilidad.







DARK SECTOR 18+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO **ACCIÓN A CUCHILLA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **D3 PUB. OF AMERICA**
_DESARROLLADOR **DIGITAL EXTREMES**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.DARKSECTOR.COM**

La ambientación del juego es el complemento perfecto para este disparate armamentístico: en un futuro cercano pero negrísimo, Hayden Tenno es un agente de la CIA que se encuentra en una misión en un devastado país del Este. Una misión relacionada con un virus que acaba afectándole a él, pero no del mismo modo que a los habitantes de la zona y a sus enemigos, convertidos en salvajes sin cerebro o en potentes armas biológicas. Como el propio Tenno.

Inmersos en una paleta de colores grisáceos, fríos, los decorados de ***Dark Sector*** son el telón de fondo perfecto para una aventura de delirante ciencia-ficción cárnica como ésta. Mientras el virus se extiende por el cuerpo de Tenno y el glaive va desvelando sus características de ataque y defensa, la ficticia Europa oriental por la que deambula nuestro héroe también se muestra como un organismo decrépito y en ruinas: edificios inmensos pero vacíos, camposantos interminables, ciudades fantasma. Lugares diseñados para que el glaive rebote entre sus paredes, generando extraños ecos.

Las virtudes de ***Dark Sector*** son tan elementales que cualquier buen observador puede percibirlas: su mecánica de juego está robada de *Gears of War*, pero, conscientes de la imposibilidad de competir con **Epic** en su épico concepto de la escala desmedida, **Digital Extremes** (de hecho, una escisión de **Epic**) se ha centrado en hacer del glaive un arma con la que el jugador rápidamente se siente cómodo. E incluso llega a usarla en momentos estratégicamente menos ventajosos, sólo porque es más divertido. No preguntéis: cuando veáis el *frisbee* de tres cuchillas avanzar por un pasillo a oscuras iluminándolo progresivamente a su paso, lo entenderéis.



PON LA BOCA ASÍ
LOS COMBOS DE REMATE, MEJOR FLAMBEADOS_

¿Es ***Dark Sector*** un producto modesto e impecable, pues? No exactamente. No existe, recuerden, la perfección en la Serie B, porque en la falta de ella está su naturaleza, y eso incluye a la mayor parte de ***Dark Sector***: un juego a veces demasiado lineal, a veces innecesariamente enigmático. Su dificultad está poco compensada por culpa de frustrantes *final bosses* y oleadas de enemigos en ocasiones interminables. Pero decisiones de diseño puramente plásticas como el lisérgico efecto que los gases tóxicos enemigos tienen en la visión de Hayden son absolutamente cautivadoras, por no decir hipnóticas. ¿Lineal? ¿Más de lo mismo? ¿Lejos de ser revolucionario? Sí, claro. ¿Divertido, impactante, con estilo, chulería y amor hacia los infragéneros? Por supuesto. Y nos encanta que así sea.

100°
GEARS OF WAR
DARK SECTOR
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
0°











CUCHILLAS MÚLTIPLES

Dark Sector **tiene un multijugador con dos Modos de curiosa estructura: en Infección, un jugador hará de Hayden y otros nueve más, de soldados; en Epidemia se enfrentan dos equipos en uno de los cuales está Hayden.**

CONCLUYENDO
Macabra ambientación casi de survival horror y mecánica manida pero robustísima.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	7,5	8,0	7,5	8,2	8,2











_LEOLO

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

SI QUIERES SABER EN QUÉ LÍOS ESTUVO METIDO KRATOS ANTES DE COMENZAR SU ANDADURA EN PS2, NO TE PIERDAS SU AVENTURA EN PSP

En apenas unas cuatro o cinco horas de juego se han condensado los acontecimientos vividos por Kratos antes de su debut en **PlayStation 2**. Un interesante ejercicio de adaptación del control a las restricciones impuestas por la configuración de botones de **PSP** y, al mismo tiempo, de interpretación libre -casi explicación, podríamos decir- de la mitología griega.

Como siempre que una franquicia de semejante calidad cambia de formato, se han alzado voces críticas. Algunos lumbreras de la más respetada crítica videojueguil han argumentado que **Ready At Dawn**, encargados de desarrollar ***God of War: Chains of Olympus***, nos ha dejado un juego menor en comparación con las dos entregas para **PlayStation 2**. Es un argumento que sólo se sustenta si tenemos en cuenta la duración de la aventura. Y para ser un juego de consola portátil, no está nada mal (la duración). Los jugadores más peleones y diestros en lucha griega pueden llegar al Templo de Perséfone en unas cuatro horas netas, que si se tienen en cuenta las veces que es necesario repetir algún *final boss* que otro y los típicos problemas de atasco mental que suelen aparecer ante los *puzzles*, pueden llegar a sumar de seis a nueve horas brutas «machacando» los botones de **PSP**.

Por otro lado, ***Chains of Olympus*** es un título tan bien construido que transgrede la norma de brevedad que suele darse al tiempo dedicado a un juego portátil (entiéndase en cada partida). ¿Por qué? Pues simplemente, porque engancha de tal forma que seguirás jugando aunque ya hayas llegado a tu estación. Nada ni nadie será capaz de detenerte hasta que averigües qué está atormentando a Kratos en los más profundo de su alma.

Terapia regresiva

Como si el mismísimo **Brian Weiss** hubiera sometido a una regresión a nuestro héroe, una serie de hermosas imágenes estáticas irán desvelando los entresijos del pasado del Fantasma de Esparta. Y por lo que se puede deducir no son unos recuerdos muy agradables, pero sirven para darle continuidad al desarrollo manteniendo en vilo al jugador.

El otro cebo para mantenernos pegados a la consola es la misma mecánica que ha hecho grandes a las dos entregas de **PlayStation 2**. Un completísimo catálogo de combos, magias y movimientos especiales que se cierra con lo que ha terminado por convertirse en una de las señas de identidad de *God of War*, las típicas secuencias de botones mostradas en pantalla. La verdad es que, exceptuando algún problemilla con la perspectiva, que en algún caso llega a dificultar un salto, o cuando Kratos se convierte en una pulga apenas visible en pantalla, ***Chains of Olympus*** se comporta como una máquina perfectamente engrasada y lista para jugar.

Su intensidad también contribuye a que parezca un juego corto, como demuestra su comienzo demoledor: después de combatir contra el tremendo basilisco en Ática, los siguientes enemigos parecerán poca cosa.

De cualquier forma, el juego no deja de sorprendernos en ningún momento. Ya sea con





_GÉNERO BEAT'EM-UP MITOLÓGICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR READY AT DAWN
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB ES.PLAYSTATION.COM



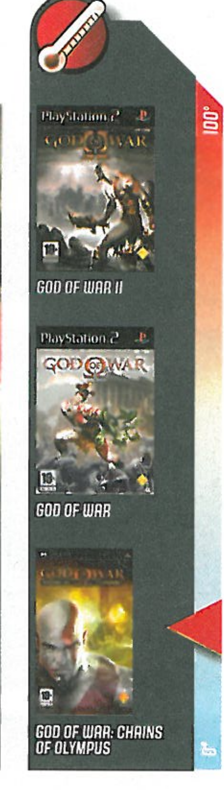


¡ADIÓS HIJA, ADIÓS! Lo más dramático de Chains of Olympus es que tengas que empujar a tu hija pulsando repetidamente el botón Círculo. Salvarás al mundo, pero no volverás a verla nunca más.





¿MINOTAUROS A MÍ? MASTONDÓNTICOS SERES MITOLÓGICOS Y CRIATURAS DEL HADES CONTRA KRATOS_



la aparición de alguna bestia mitológica, con un *flashback* revelador o con un espectacular paisaje. Este último aspecto es uno de los más destacados de ***God of War: Chains of Olympus***. **Ready at Dawn** ha utilizado la versión 2.0 del motor gráfico de *Daxter*, para recrear Ática y el Hades con una delicadeza y una contundencia que no tiene comparación con juego alguno del catálogo de **PSP**. La cantidad de enemigos que se mueven en pantalla, en algunas ocasiones con múltiples efectos gráficos, no afectan al rendimiento del *hardware*, dejando que todo transcurra sin incidencias con una suavidad a prueba de bombas. De hecho, podría decirse que, al día de hoy, ***God of War: Chains of Olympus*** forma, junto a *Silent Hill Origins*, un tándem indispensable para **PSP**.

Un valor añadido al trabajo de **Ready at Dawn** es que el juego ha sido doblado al castellano. Y no por tratarse de una versión portátil se ha escatimado en medios, porque la calidad es la misma que en **PlayStation 2**. La voz de la narradora es reconfortante y da mayor peso épico al argumento -sobre todo teniendo en cuenta que entiendes lo que te están contando, sin tener que perder el tiempo en leer unos subtítulos interminables-.

La otra cara del apartado sonoro, la música que acompaña la aventura de Kratos, también se encuentra a la misma altura de exigencia técnica y creativa que el resto del juego. El tono épico llega a ser exorbitante, con magistrales detalles, como la melodía que va a atormentando al protagonista hasta que recuerda que es la misma con la que su hija solía deleitarle.

No cabe duda de que jugar con auriculares será fundamental para tener una experiencia completa. Es más, si eres un afortunado poseedor de una **PSP Slim&Lite** puedes conectar la consola a la televisión. Las texturas «cantarán» una vez ampliadas, pero el juego mantendrá el tipo con bastante soltura.

Otro aspecto en el que ***Chains of Olympus*** recompensa al jugador es que tiene reservado un jugoso apartado de extras. Como los ●

UN VALOR AÑADIDO ES QUE EL JUEGO HA SIDO DOBLADO ÍNTEGRAMENTE AL CASTELLANO

CONCLUYENDO

Una brevedad tan magnífica como la de God of War: Chains of Olympus y a menos de 40 euros, con una jugabilidad sin fisuras y una historia que hasta tiene su toque emotivo, no puede quedar relegada al olvido. Es de lo mejor para PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
9,3	9,1	8,9	8,0		8,9











PERSÉFONE, REINA DEL INFRAMUNDO Después de pasar una eternidad planeando su venganza, la reina del Hades tendrá que enfrentarse a Kratos si quiere que el Olimpo y sus dioses terminen mordiendo el polvo_



DESAFÍOS: PRUEBA TU DESTREZA COMPLETANDO 5 DESAFÍOS Y OBTENDRÁS TU RECOMPENSA_

CHAINS OF OLYMPUS TIENE PREPARADA UNA BUENA BATERÍA DE CONTENIDOS EXTRAS

Desafíos del Hades (que se activan al completar el juego por primera vez), cinco pruebas en las que habrá que cumplir determinados requisitos. Por ejemplo, quemar 50 enemigos utilizando la magia *Efret*, o acabar con 20 adversarios sin que te toque ninguno de sus ataques. Una vez completadas se desbloqueará un nuevo traje, McKratos, un vídeo y arte conceptual de los entornos del juego. A este *pack* de contenidos adicionales hay que sumar imágenes de los personajes, un nuevo modo de dificultad, películas sobre el desarrollo del juego, sobre los estudios de **Ready at Dawn** y más trajes para Kratos.

No es país para «abuelos»

Quizá uno de los puntos donde ***God of War: Chains of Olympus*** puede encontrar más resistencia a la hora de jugarlo es en su nivel de exigencia. No es una aventura de acción para jugadores casuales ni abuelitas aficionadas al *Brain Training*. La curva de aprendizaje permite al jugador ir familiarizándose con los controles y asimilar poco a poco los movimientos que se van adquiriendo con las órbitas rojas recogidas tras cada combate. Pero quienes estén acostumbrados a aporrear botones para liquidar monstruos sin prestarle mucha atención a lo que sucede en pantalla, aquí lo van a pasar francamente mal.

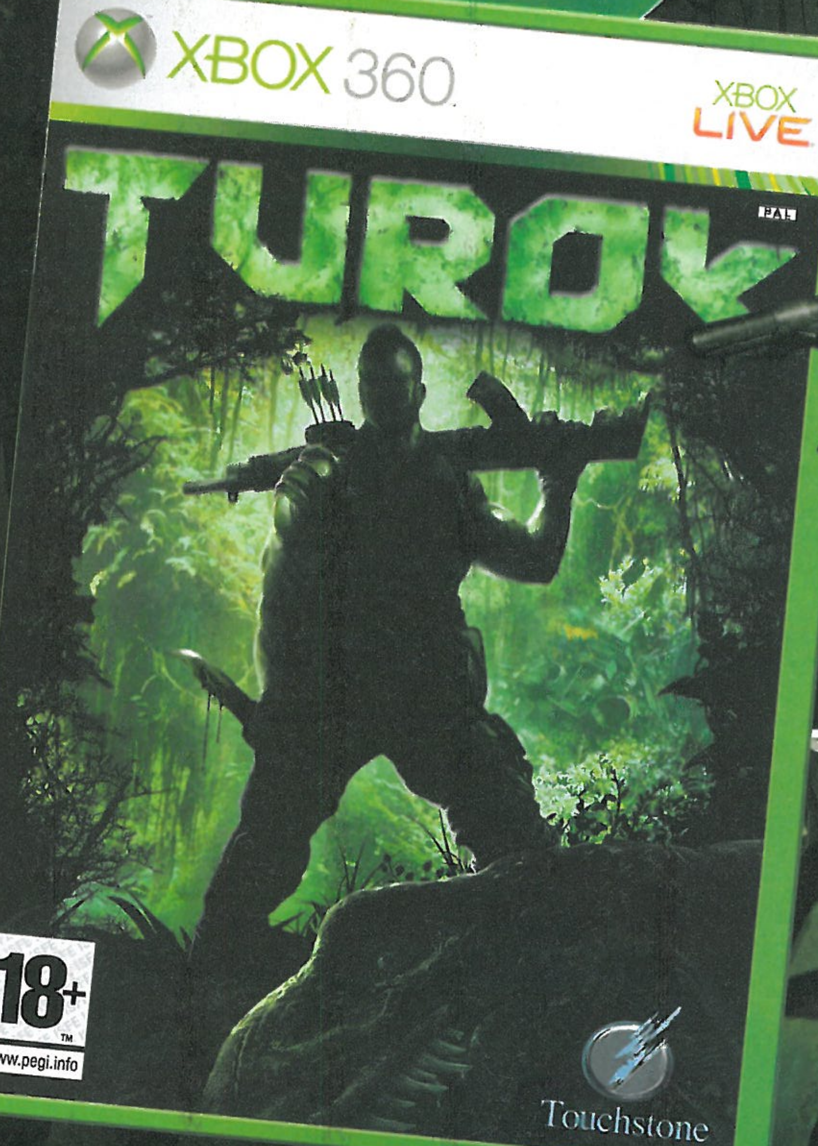
En ***Chains of Olympus*** se hace absolutamente necesario permanecer atento a los movimientos del adversario. Si nos limitamos a atacar a la desesperada, nos quedaremos estancados una y otra vez. Hay que aprender a defenderse, conocer con que enemigos conviene esquivar los golpes que rompen nuestra defensa y que dejan un hueco para un ataque sorpresa, y no fallar cuando se desencadena una secuencia de botones. Los que ya se hayan batido en estas lides en las dos primeras entregas, se sentirán mucho más familiarizados con este tipo de control y con lo que supone jugar un *God of War*.

En cualquier caso, si consigues dominar el arte del combate con Kratos te sentirás como un titán, y tu mejor recompensa será nada menos que vencer a la reina del Inframundo, Perséfone, en el fantástico combate final que nos depara la culminación del juego. ¿Que el juego puede resultar algo corto? Es posible, pero si todos los títulos que pecan de breves son tan buenos e intensos como este, bienvenidos sean. Mientras tanto, en la redacción seguiremos deleitándonos con este aperitivo del cada vez más inminente estreno de *God of War* en **PlayStation 3**.

TUROK

REGALAMOS

20 JUEGOS



ATARI Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS 20 TUROK PARA XBOX 360 QUE SORTEAMOS. TAN SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA A LA SIGUIENTE PREGUNTA ANTES DEL 1 DE MAYO DE 2008.

¿Cuál es el arma tradicional de Turok?

A) El arcabuz B) El arco C) Una cuñada









www.turok.com

CONCURSO TUROK

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra turoksj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: turoksj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 1 de mayo de 2008

_CHIARAFAN

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PORQUE 47 MILLONES DE USUARIOS NO PUEDEN ESTAR EQUIVOCADOS...

Cuando un juego llega a esas cifras de ventas, y más si tenemos en cuenta que no se trata, ni mucho menos, de un producto destinado a todos los públicos (pues aún existen elementos que rechazan los juegos de conducción en los que hay que frenar y se deleitan tan sólo con experiencias ultra-arcade como *Burnout* o *Outrun*), cada una de sus entregas se convierte en todo un fenómeno dentro del sector, y aún fuera.

Pero es que con la saga *Gran Turismo* el fervor popular llega a tal punto que la propia **Sony** decide lanzar (como ya ocurriera con la cuarta parte), una versión Prólogo que recoje una pequeña parte de lo que podrá verse en la versión final, que esperemos llegue a las tiendas antes de que finalice el año (aunque muchos apuestan por que habrá que esperar hasta bien entrado 2009 para que llegue a nuestras manos)

Calentando motores

Así, se puede decir que este ***Gran Turismo 5 Prologue*** se encuentra a medio camino entre aquel experimento gratuito de nueva generación bautizado como *Gran Turismo HD* y lo que será el *Gran Turismo 5* propiamente dicho. Tras completar la descarga desde **PlayStation Store** o introducir el Blu-ray en nuestra **PS3** (pues existirán casi a la vez las dos opciones, más la posibilidad de adquirir el juego en un *pack* junto con la consola) y llevar a cabo en ambos casos la instalación completa de su contenido, nos encontraremos con un estilizado menú a través del cual deberemos adquirir nuestro primer vehículo. Y aunque en la versión final la cifra de coches seguramente será obscenamente elevada, la verdad es que en el prólogo tampoco nos podemos quejar: nada menos que 71 vehículos diferentes, de todas las nacionalidades y de las marcas más punteras, desde viejos conocidos por los fans de la saga como el Subaru Impreza hasta auténticas bestias como el Ferrari 599, pasando incluso por utilitarios como el Mini (coches de este último tipo serán los únicos a los que tendremos acceso en un comienzo debido a nuestra pequeña cantidad de dinero).

Una vez adquirida la montura, podremos comenzar a vivir la experiencia ***Gran Turismo*** a través de los distintos eventos que se han organizado en tres categorías de dificultad creciente (nada de exámenes de conducción para comenzar a jugar). A medida que ganemos estas competiciones iremos haciéndonos con una pequeña fortuna que nos permitirá ir accediendo cada vez a coches mejores y... en fin, ya sabes cómo va la cosa.

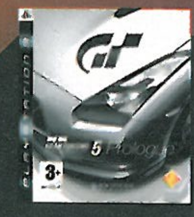
La conducción es, como siempre, exquisitamente exigente, con una física de los vehículos más completa y compleja que nunca y con unos rivales que, a pesar de seguir mostrando esa tendencia tan *granturismoniana* de seguir el trazado perfecto como si fueran sobre raíles, sí que suponen todo un reto para nuestro avance (además, ahora ellos son muchos más, pues en las carreras se dan cita hasta dieciséis de forma simultánea).

Extras por un tubo

Pero la cosa no acaba aquí, ni mucho menos. Existen eventos propios de cada escudería y un Modo Arcade en el que podremos competir en cualquiera de los seis circuitos existentes (todos ellos de gran belleza, aunque destaca el recorrido urbano de Londres). La opción «Gran Turismo TV», aunque interesante, se queda en poco más que una curiosidad, cosa que no pasará con la modalidad *on-line*, que permite a un máximo de 16 participantes de todo el globo competir entre sí. Además, el Modo Drift y la pantalla partida para dos jugadores han sido añadidos en esta versión PAL para hacer de esta experiencia un aperitivo perfecto para el mejor simulador de la historia. Si no conoces la saga, ésta es una oportunidad de lujo para hacerlo. Y si ya eres fan... entonces ¡nos vemos sobre el asfalto!



PS3

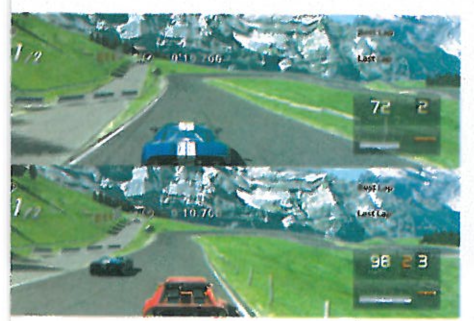


_GÉNERO SIMULACIÓN PERFECTA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR POLYPHONY DIGITAL
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.GRANTURISMO.COM

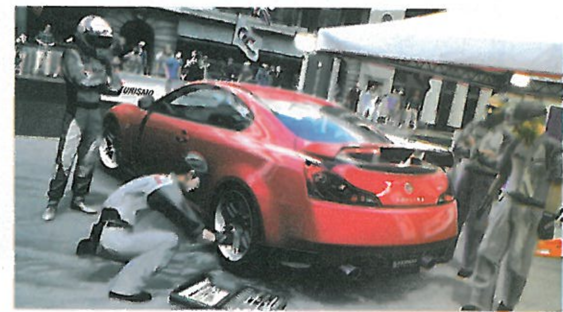




DERRAPANDO QUE ES GERUNDIO Al igual que ocurría en Gran Turismo HD Concept, aquella especie de demo gratuita que podía descargarse desde PlayStation Store, se ha incluido en el juego el curioso Modo Drift, en el que el objetivo primordial es lograr llevar a cabo de la manera más precisa y limpia posible una serie de derrapes sobre el asfalto de los circuitos.

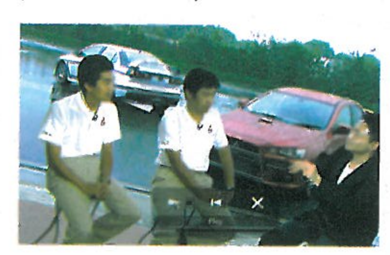


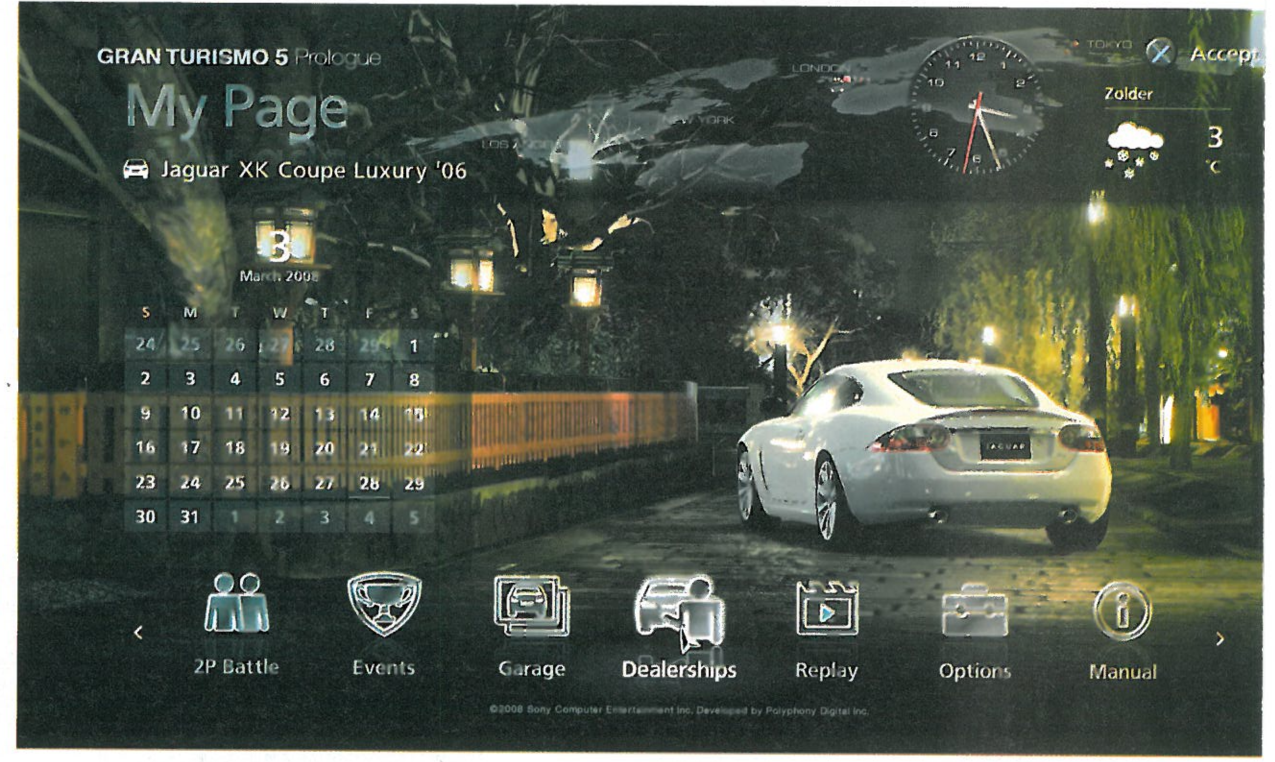




HACIENDO ZAPPING

Ya sabemos todos que la pasión del creador del juego, **Kazunori Yamauchi**, por el mundo de los coches, parece no tener límite, y por ello ha decidido incluir en su nueva producción una opción llamada «Gran Turismo TV» que nos permitirá ver variados vídeos sobre el mundo de la alta competición deportiva, suministrados por el canal de la **BBC Top Gear**, y que podrán ir siendo descargados periódicamente. De momento, con el juego vienen incluidos algunos que versan sobre el proceso de producción del juego, con entrevistas a los creadores y variados making-ofs. Disfrutarlos entre carrera y carrera parece una buena opción.





CONCLUYENDO

Para ser una versión preliminar, este título ofrecerá a los aficionados a la mejor conducción un buen número de horas a los mandos de una PlayStation 3. Si aún no tienes la consola, el pack que se lanzará es una ocasión perfecta...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
9,1	9,0	9,0	8,8		9,0





DESPIEZANDO
La mayoría de los combos que realiza el protagonista acaban con el desmembramiento del enemigo en cuestión de una forma explícita.

LOS CAMPEONES
Algunos de los enemigos más resistentes, como el que ves en la pantalla superior, requerirán de una secuencia de botones al estilo God Of War.







_CHIARAFAN

VIKING
BATTLE FOR ASGARD



APASIONADOS POR CONTAR DE UNA FORMA U OTRA LOS MAYORES CONFLICTOS BÉLICOS DE LA HISTORIA, LOS CHICOS DE THE CREATIVE ASSEMBLY (RE)DESCUBREN A LOS VIKINGOS...

La trayectoria de estos programadores ingleses es, cuanto menos, curiosa. Sin duda alguna su mayor reconocimiento les ha llegado en el inhóspito campo de los juegos de estrategia en tiempo real para **PC**, con la serie *Total War* como estrella de la función. Sin embargo, hace tres años decidieron atacar el sector de las consolas con el genial *Spartan: Total Warrior*, un juego de acción enmarcado en la época de la Roma Clásica que, sin hacer mucho ruido, se convirtió en uno de los preferidos de los fans de medio mundo.

Siguiendo con lo clásico

Para su debut en la nueva generación, los programadores han decidido avanzar unos cuantos siglos en lo que a ambientación histórica se refiere y situar la acción en la época de mayor gloria del pueblo vikingo. Y desde luego que los guerreros nórdicos están representados con todos los estereotipos que se pueden esperar: son grandes, brutos, rubios y poseedores de una voluntad de hierro, todo ello concentrado en el hercúleo cuerpo del protagonista, Skarin, que además habla y todo. Sin embargo, no creáis que os váis a encontrar con una lección de historia en todo regla, ya que los elementos de fantasía (dioses enfrentados, poderes mágicos de todo tipo, dragones) campan a sus anchas por el juego. Además, para la elaboración de su guión se ha contado con los servicios de **Rihanna Pratchett**, la hija del creador de las novelas de *Mundo Disco*. Su estilo narrativo poco tiene que ver con el de su padre, eso es obvio, pues en ***Viking*** el tono es totalmente serio y hasta solemne. Personajes ya conocidos (sobre todo por los aficionados a los RPG´s) como Freya o Hel, además de términos igualmente populares como Midgard, Asgard o Ragnarok harán acto de presencia en una trama que se ve a veces relatada a través de unas originales secuencias tipo cómic, además de las escenas que utilizan el propio motor del juego y que han sido dobladas a nuestro idioma con gran solvencia por actores profesionales. La verdad es que se nota que los creadores han cuidado hasta el máximo todos los detalles que rodean a la producción para convertirla en toda una «triple A» con mayor notoriedad pública que su anterior *Spartan*.

Libera a tu pueblo

Hasta la llegada de la versión de *review* final a la redacción, habíamos sido testigos de varios momentos del juego: enfrentamientos contra las hordas de no-muertos enemigos, asaltos a sus fortalezas, infiltración en las mismas de manera sigilosa... Sin embargo, aún no conocíamos cómo se hilarían todos estos elementos, cómo sería el desarrollo del juego.

Pues bien, la manera en la que se suceden los acontecimientos es la siguiente: tres grandes islas que se encuentran bajo el yugo de las hordas de Hel (la diosa mala, aunque por su buen aspecto nadie lo diría) y que deberás ir liberando una detrás de otra. En cada una de ellas comenzarás en un campamento base donde podrás equiparte con todo lo necesa-

UNA ODISEA NÓRDICA EN LA QUE LAS BATALLAS TOMAN EL PROTAGONISMO CASI ABSOLUTO



_GÉNERO ACCIÓN VIKINGA
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR THE CREATIVE ASSEMBLY
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.SEGA.COM/GAMESITE/VIKING/US







rio, relacionarte con los miembros de tu clan, etc. El resto del mapeado deberá ser añadido a las tierras controladas por los buenos (con lo que su aspecto cambiará en un bonito efecto gráfico, de oscuro a luminoso). Para ello deberás ir controlando una serie de misiones que involucrarán cientos de combates contra los enemigos, aunque también algunos toques de plataformas y sigilo. A medida que las vayas cumpliendo (sin un orden pre-establecido) se irán añadiendo hombres a tus tropas (aunque éstas sólo se unirán a tu causa en los momentos cruciales del juego, cuando ataques las fortalezas enemigas)

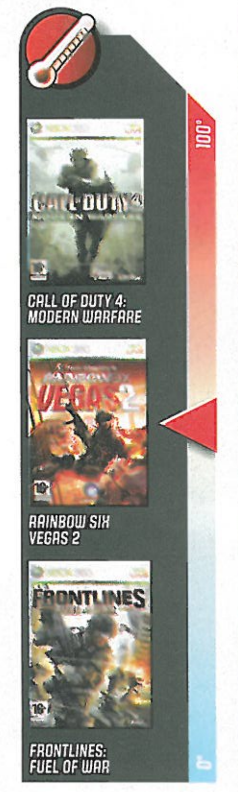
Estas secuencias, en las que centenares de personajes se dan cita en el juego, son sin duda las más espectaculares y emocionantes, pues podrás desatar toda la furia destructiva de que es capaz Skarin. Furia que, por supuesto, se irá agrandando a medida que avance el juego, pues por el camino podrá ir aprendiendo nuevas habilidades mediante la visita de una «Arena de Lucha», y también sus caracteristicas irán mejorando, aunque lo cierto es que esperábamos una evolución del personaje algo más profunda.

Los combates son sin duda divertidos, con decenas de movimientos y ataques finales de lo más expeditivo, y sólo adolecen de la posibilidad de poder «fijar» al enemigo que deseemos. El juego lo hará automáticamente y, claro, no siempre escogerá al que nos resulte más provechoso. En cuanto al resto (la exploración, el sigilo, las plataformas), su desarrollo no llega a los niveles que deseáramos (algo así como un *GTA* nórdico), pero sí que supone un marco perfecto y una relajación momentánea de las secuencias de acción que son, al fin y al cabo, el meollo del juego. Compartiendo muchas características con *Spartan*, **Viking** mejora el más violento de los subgéneros.

CONCLUYENDO

Un ambicioso proyecto que cumple (casi) todo lo que se propone con eficacia y dignidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,9	9,1	8,8	8,7	8,8	8,8





MODO HISTORIA COOPERATIVO
UN AMIGO PODRÁ FORMAR PARTE DE TU EQUIPO EN CUALQUIER MOMENTO Y ABANDONARLO A VOLUNTAD DURANTE EL MODO HISTORIA



_MELONGASOIL

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

VOLVEMOS A LA CIUDAD DEL PECADO PARA EXPERIMENTAR NUEVAS SENSACIONES JUGABLES

Cuando se ha llegado al inalcanzable (hasta ahora) nivel gráfico de *Call of Duty 4*, es de esperar que la competencia de **Infinity Ward** intente innovar, por todos los medios, el apartado jugable del género que menos ha evolucionado en este aspecto desde su creación. Y casi de forma literal, **Ubi** ha seguido las pautas con las que hemos comenzado el análisis: la nueva entrega de ***Rainbow Six Vegas 2*** no aporta nada en absoluto en lo que a gráficos se refiere, pero introduce elementos jugables nunca vistos en un *shoot'em-up* en primera persona.

Al menos, la versión **PS3** del juego ya no tiene ese horrible modo gráfico en 1080p que emulaba los síntomas del astigmatismo, aunque, seamos sinceros, se mueve peor que el ***Vegas 2*** de **Xbox360** (y carece, aunque no sea esencial, del efecto de desenfoque de movimiento que aparece en los giros rápidos). Por suerte, el bajo *frame rate* de ambas versiones está en el límite aceptable y no hace al juego demasiado brusco como para arruinar la experiencia jugable, que es donde **Ubi** ha mejorado considerablemente con respecto a la primera entrega del juego. Como dato para los amantes del realismo en los videojuegos y los jugones más viajeros, destacamos la calidad plástica del título de **Ubi**, que no la técnica, ya que la representación de Las Vegas resulta prácticamente impecable.

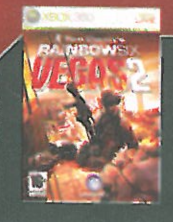
El sistema A. C. E. S.

Al igual que en la anterior entrega de la saga, ***Vegas 2*** permite crear y personalizar al máximo el aspecto exterior de nuestro personaje, aunque **Ubi Montreal** ha llevado la capacidad de personalización del juego a un nuevo nivel.

Tomando como clara referencia el sistema de experiencia presentado en el Modo Multijugador de *Call of Duty 4*, **Ubi Soft** ha introducido un método de evolución personalizada de nuestro personaje, en el que influirán prácticamente todas las facetas de nuestro comportamiento como miembro del grupo Rainbow Six. Para empezar, a medida que ganamos experiencia tendremos acceso a nuevas protecciones, máscaras y camuflajes, que afec-

RAINBOW SIX VEGAS 2 16+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SHOOTER EVOLUTIVO
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA UBI SOFT
_DESARROLLADOR UBI MONTREAL
_DISTRIBUYE UBI SOFT
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.RAINBOWSIXGAME.COM





EL SISTEMA A.C.E.S. HARÁ EVOLUCIONAR DE FORMA INDIVIDUAL CADA UNA DE LAS HABILIDADES DE TU PERSONAJE Y TE DARÁ ACCESO A NUEVAS ARMAS Y POSIBILIDADES



¡A SUS ÓRDENES! MANEJA CON SOLTURA A TU EQUIPO Y GANARÁS PUNTOS A.C.E.S.

MODOS MULTIJUGADOR

Rainbow Six Vegas 2 **incluye una versión mejorada del Modo Historia Cooperativo, en el que un amigo podrá tomar el control de un miembro de tu equipo en cualquier momento y abandonarlo a voluntad. En lo que se refiere a modalidades de enfrentamiento, Ubi ha incluído tres novedades: Team Leader, Total Conquest y Team Demolition.**





tarán directamente a la velocidad, resistencia y demás características de nuestro personaje. Pero lo mejor del sistema de experiencia de **Ubi** es el *Advanced Combat Enhancement and Specialization*: cada acción fuera de lo normal te dará puntos de experiencia y, al mismo tiempo, aumentará tus habilidades (y posibilidades) en ese campo. Por ejemplo, si lo tuyo son los disparos lejanos, ganarás puntos de habilidad como francotirador con cada tiro certero, lo que aumentará poco a poco tu puntería y te dará acceso a nuevos rifles diseñados para acabar con blancos a larga distancia. A medida que avanzas en el juego, tu personaje irá configurando de forma automática sus habilidades, dependiendo en todo momento de tu forma de utilizar los explosivos, de solucionar enfrentamientos cercanos, de utilizar tus dotes de mando... y lo mejor es que el sistema A.C.E.S. estará presente tanto *off-line*, en el Modo Historia, como *on-line*, donde realmente se marcarán las diferencias entre novatos y jugadores expertos.

Y es que si las posibilidades multijugador del primer *Rainbow Six Vegas* ya marcaron un antes y un después en el juego *on-line* en consola, esta segunda entrega no se queda atrás. El Modo Historia cooperativo, que ya estaba incluido en la primera parte, permitirá a un amigo entrar en tu partida en cualquier momento y salir de ella del mismo modo. En lo que se refiere a los Modos Multijugador «clásicos», ***Vegas 2*** tiene opciones y modalidades para dar y tomar, entre los que entrarán en juego elementos como el nivel de experiencia de cada jugador, el armamento elegido (se han incluído once nuevas armas con respecto a la primera entrega del juego) y las diferentes protecciones y corazas equipadas, algo que hará totalmente diferente el nivel de resistencia y velocidad entre diferentes personajes.

Entre sus Modos de juego *on-line* destacan Team Leader, en el que los jugadores, divididos en dos equipos, tendrán que acabar con el líder del equipo contrario (a los más veteranos les recordará al modo VIP de *Counter Strike*); Team Demolition, que también recuerda al título de **Valve**, ya que un equipo tendrá que plantar una bomba en dos posibles zonas en el mapa y el equipo oponente tendrá que impedirlo o, directamente, desactivarla antes de que estalle (60 segundos tras su activación).

Si no fuera por un motor gráfico de lo más normalito y que agradecería un lavado de cara, ***Rainbow Six Vegas 2*** sería un rival digno del impecable *Call of Duty 4*: realismo (jugable), buena cantidad de opciones multijugador y el original sistema de experiencia A.C.E.S. hacen de él uno de los *shooters* más completos de la nueva generación.

CONCLUYENDO
Su engine 3D no es nada del otro mundo, pero aporta interesantes novedades jugables al género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,8	8,7	9,1	8,5	8,6	8,7



FESTÍN VISUAL LA INVASIÓN DE NUEVA YORK CON LA QUE COMIENZA EL JUEGO ES DEMOLEDORA, PERO DURA UN SUSPIRO_







_DR. BOIFFARD

TURNING POINT *FALL OF LIBERTY*

SI LOS NAZIS HUBIERAN INVADIDO LOS ESTADOS UNIDOS, NUNCA HABRÍAN SIDO TAN POCO CONTUNDENTES

Cuando probé la beta de ***Turning Point*** hace unos meses, vi unas cuantas cosas que me esperanzaron bastante. El nivel inicial del juego, en el que contemplamos la ciudad de Nueva York con el cielo copado por los zepelines nazis y los mastodónticos rascacielos cayendo estrepitosamente como si de un 11 S de proporciones bíblicas se tratase, me causó bastante buenas impresiones, pese a no tener un pulido gráfico en condiciones. El diseño de niveles en vertical prometía un soplo de aire fresco, y de hecho en los primeros niveles lo consigue en parte. El problema es que prácticamente todo lo bueno que ***Turning Point*** ofrece se acaba precisamente ahí. La calidad del juego va decayendo a lo largo de su desarrollo, hasta alcanzar unas cotas bastante decepcionantes.

Un guión más que decente

El principal atractivo del juego, un argumento bastante trabajado que nos sitúa en una línea histórica alternativa donde **Churchill** no sobrevive a su accidente de taxi de 1931, los nazis acaban ganando la guerra en Europa y al final los americanos se ven invadidos por los alemanes en mitad de la década de los cincuenta, colma de sobra las esperanzas puestas en él y es prácticamente lo único que da al juego un mínimo de interés. La historia que rodea a nuestro protagonista, Dan Carson, un civil que se convierte en el héroe de la Resistencia, es bastante interesante y deja espacio para algunos momentos más que memorables, como cargarse al mismísimo Presidente (colaboracionista) de los Estados Unidos o volar la Casa Blanca por los aires. Si bien el guión, sobre el papel, es lo más atractivo que muestra el juego, el resultado final tampoco alcanza demasiada fuerza por culpa de un diseño de niveles bastante mediocre y una narrativa cosida en él a trompicones, a base de *cut-scenes* demasiado cortas y otros elementos *in-game* que generalmente no disimulan lo más mínimo su función de condicionadores pavlovianos. Lo que

TURNING POINT 12+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SHOOTER GENÉRICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA CODEMASTERS
_DESARROLLADOR SPARK UNLIMITED
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CODEMASTERS.COM/TURNINGPOINT

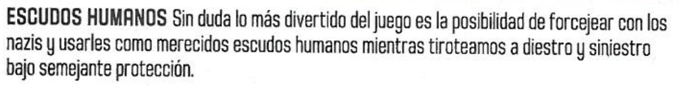












ESCUDOS HUMANOS Sin duda lo más divertido del juego es la posibilidad de forcejear con los nazis y usarles como merecidos escudos humanos mientras tiroteamos a diestro y siniestro bajo semejante protección.



más dota a la historia de genuino epicismo es la banda sonora de **Michael Giacchino**, que logra maquillar en muchos momentos las considerables lagunas narrativas que deja el diseño del juego.

Jugabilidad sin chicha ni limoná

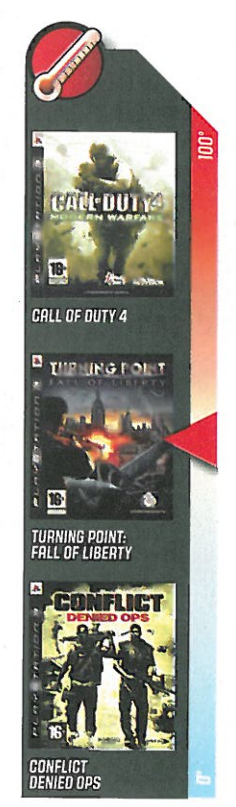
Hay dos puntos en la jugabilidad con los que ***Turning Point*** pretendía desmarcarse del resto de *shooters*. El primero son ciertos elementos de plataformeo que permiten pasar a una vista en tercera persona a la hora de subir escaleras y escalar por los edificios. Si bien en los niveles que transcurren en Nueva York esta habilidad está bastante bien integrada en el diseño de niveles y permite explorar con bastante acierto el espacio vertical de la ciudad de los rascacielos, la cosa se termina ahí y en los niveles de Washington y Londres esta habilidad se abandona prácticamente por completo. El otro elemento es la posibilidad de forcejear cuerpo a cuerpo con los enemigos, pudiendo tomar a los soldados nazis como escudos humanos o matarlos a leches sin desperdiciar balas. Estas habilidades son bastante útiles en algunos momentos y, especialemente la posibilidad de usar al enemigo como escudo humano, sí que consigue dotar a ***Turning Point*** de algo de personalidad. Desgraciadamente, es demasiado poco para lograr compensar las enormes carencias del juego.

Las prisas son muy malas

Aunque el aspecto visual ha mejorado algo respecto a lo que pudimos ver en la beta de hace unos meses, los gráficos siguen manteniendo unos altibajos continuos, alternando algunas partes al exterior muy detalladas y vistosas con otras sin pulir lo más mínimo, que parecen sacadas de *shooters* de finales de los noventa. La duración de ***Turning Point*** es bastante corta, aunque realmente llegaría a unos niveles ridículos si no fuera por uno de los peores repartos de puntos de guardado que se han visto nunca, que logran desesperar a cualquiera incluso en los niveles de dificultad más bajos. Cabría pensar que tan nefasto reparto de puntos está realmente ahí para alargar la corta duración del juego. Sin embargo, ***Turning Point*** también muestra una serie de bugs demasiado vistosos, como cadáveres que se quedan flotando en el aire, enemigos que tiran granadas a sus propios compañeros o cámaras que se vuelven locas durante los forcejeos en sitios cerrados.

El sabor que deja ***Turning Point*** es agridulce, ya que podría haber sido mucho más de lo que al final es. Tiene una ambientación más que decente, algunas ideas bastante buenas que al final no se explotan lo suficiente, y un argumento por encima de la media, pero el resultado final es decepcionante. Buena parte de sus fallos son claramente debidos a una considerable falta de tiempo de desarrollo. Quizá sea porque las prisas por llegar a una fecha de lanzamiento demasiado prematura o inflexible han hecho sacrificar un mayor pulido gráfico y un mínimo de testeo, que hubiera solventado los vistosos bugs. O quizá la culpa sea de otras manías chorras, típicas en la industria, como la introducción de un Modo *On-line* que, pese a cumplir de sobra, es completamente prescindible en *shooters* cuyo punto fuerte es el argumento del modo campaña. Y más aún cuando éste está lleno de fallos y altibajos.

PESE A TRAER BUENAS IDEAS EN LO JUGABLE Y UN ARGUMENTO MUY ATRACTIVO, LOS PUNTOS NEGROS DEL JUEGO SON DEMASIADO GORDOS.



CONCLUYENDO
Un juego completamente prescincible pero, por otro lado, con un guión que roza lo excepcional.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,3	8,0	6,5	6,0	6,9	6,9

_JOHN TONES

N+





REZ HD

N+

OMEGA FIVE

LA ALTA DEFINICIÓN ESTÁ TRAYENDO SORPRESAS INESPERADAS. LA PRIMERA Y MÁS RADICAL: LO MEJOR DE LA NUEVA GENERACIÓN NO ESTÁ EN EL HIPERREALISMO SINO EN EL HIPERESTILISMO.

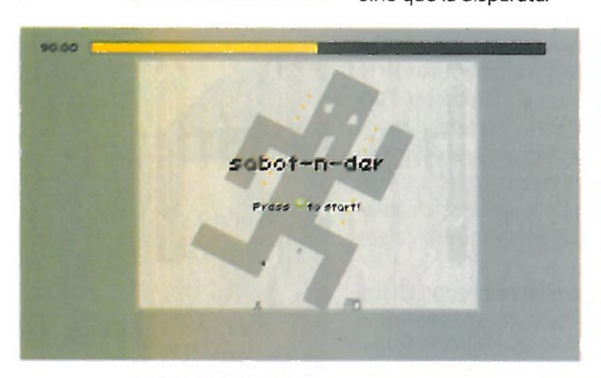
Ya hablamos de ello el mes pasado a propósito del extraordinario *Rez HD*: cuando un juego tiene un aspecto intemporal (que a nadie le engañen la perspectiva mazmorrista y las dos dimensiones: ***N+*** puede beber de los clásicos, pero sus intenciones, naturaleza y presencia no podían ser más modernos), las mejoras tecnológicas siempre son bienvenidas. Es decir, la esencia y el atractivo de ***N+*** ya estaban en su mayúsculo precedente, esa obra maestra gratuita en formato flash llamada *N*, pero ese «+» en el título, que no es más que la llegada de la alta definición al aspecto del juego, no desvirtúa la esencia de su propuesta, sino que la disparata.

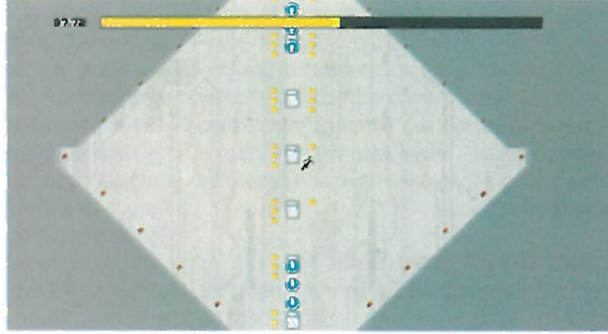
N+ plantea, muy a lo arcade para computadores de 8 bits, una serie de niveles, de dificultad obvia y progresivamente creciente, llenos de enemigos y posibilidades de muerte súbita (caídas desde gran altura, posiciones aparentemente inaccesibles, trampas de todo tipo), así como rebosantes de monedas que nuestro ninja, tan ágil como avaricioso, debe ir recogiendo antes de activar la salida del nivel. Cuanto más rápido se mueva el esquemático héroe y más oro recoja, mayor puntuación. Suena familiar, ¿verdad? Por supuesto: en cierto sentido, ***N+*** es la máxima potenciación posible de un *gameplay* compacto, infalible y más que comprobado desde hace décadas.

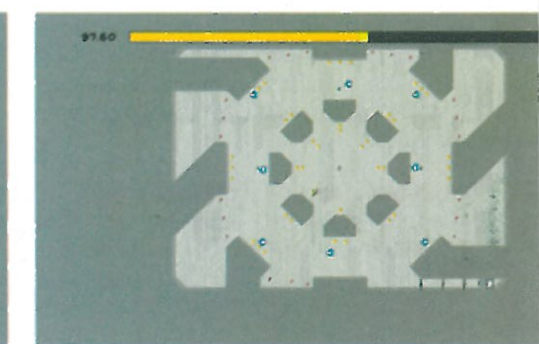
El secreto del magnético atractivo de *N* y ***N+*** está en su casi obsesiva gestión de la gravedad y todas las trampas y recompensas que ésta conlleva: saltos que hay que calcular milimétricamente, desafíos físicos que antes de llevar a cabo se es perfectamente consciente de si van a poder hacerse efectivos o no (la gloria de las 2D, amigos), pero que aún así, siguen excitando como si la potencia de salto del ninja fuera diferente en cada nivel. Y los cuidados efectos físicos llevan a un impecable reflejo en pequeños detalles como la banda en la cabeza del minúsculo héroe, que reacciona a cada movimiento no de forma realista, que no es la intención, sino de forma ultraestética. Con similar mimo están programadas cuestiones derivadas de la fuerza de la gravedad como la inercia, que dificulta extraordinariamente el avance entre las minúsculas plataformas, pero que dota al juego de una personalidad única.

Nivelazo

Y como guinda del pastel, un delicioso diseño de niveles y una curva de dificultad estudiadísima, y que no se dispara hasta bien avanzado el juego. De los casi 400 niveles que posee ***N+*** (el precedente en flash alcanzaba los 500) prácticamente la mitad están centrados en enseñar al jugador a controlar al ninja hasta el movimiento más minúsculo. Cosa que le va a hacer



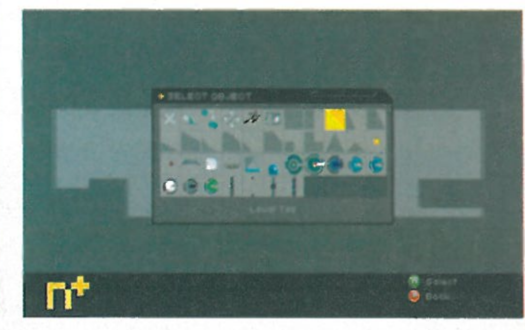




FUNAMBULISMO NINJA
LOS REFLEJOS EN MODO XTREME SE CONVIERTEN EN BUENOS ALIADOS_

NIVELES PROPIOS

El completísimo editor de niveles de *N+* es una herramienta heredada de la versión flash de *N*. Y de nuevo Metanet tiene importantes quejas: la idea inicial es que la herramienta permitiera a cualquier jugador compartir nuevos niveles, pero Microsoft quería que lo castraran para que nadie lo usara para concebir niveles con contenido obsceno. Conclusión: de momento, los niveles propios solo se pueden compartir con amigos.



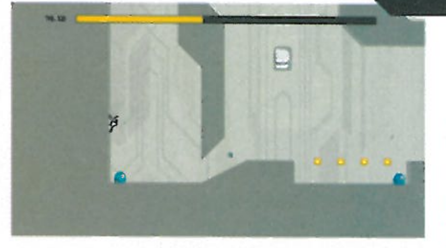
_GÉNERO **PLATAFORMAS MÁS QUE NINJAS**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **METANET SOFTWARE**
_DESARROLLADOR **SLICK ENT., SILVERBIRCH STUDIOS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.THEWAYOFTHENINJA.ORG**

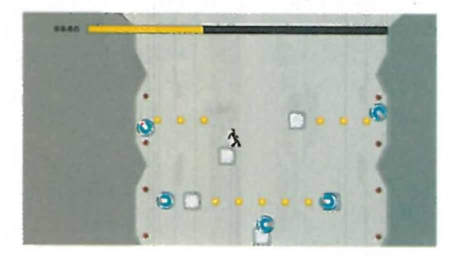
falta, porque los últimos 200 niveles aproximadamente son un auténtico infierno que exigen valor, memoria, estudio de las rutinas de ataque de los enemigos y las posibilidades del ninja (cuánto puede saltar, desde qué altura puede caer) y muchas, miles de muertes.

Repleto de detalles soberbios (como la pequeña nube de polvo que se levanta del suelo cada vez que el ninja cae sobre una superficie o los ocasionales destellos de gore inofensivo y brutal), de los cuales el sonido no es de los de menor calidad, ***N+*** juega al minimalismo también de concepto: solo quiere ser un juego de plataformas, pero también quiere ser el mejor de los posibles.

Do it yourself

Si bien la campaña para un solo jugador garantiza unos cuantos días de diversión enfebrecida y crispante, no es nada desdeñable su potente Modo Multijugador para un máximo de cuatro personas y diversas variantes. Juntos se pueden enfrentar a pruebas especiales cooperativas y competitivas o rehacer los niveles para un solo jugador. Los niveles especialmente creados para varios competidores no son simplemente ideas recicladas de la campaña individual pero con más enemigos, sino que están específicamente diseñados para potenciar debilidades, manías, carencias y compañerismo, y exigen un acercamiento alternativo al del solitario Modo principal.

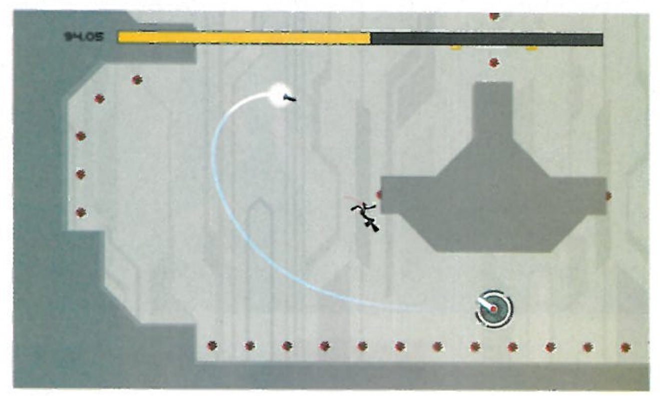


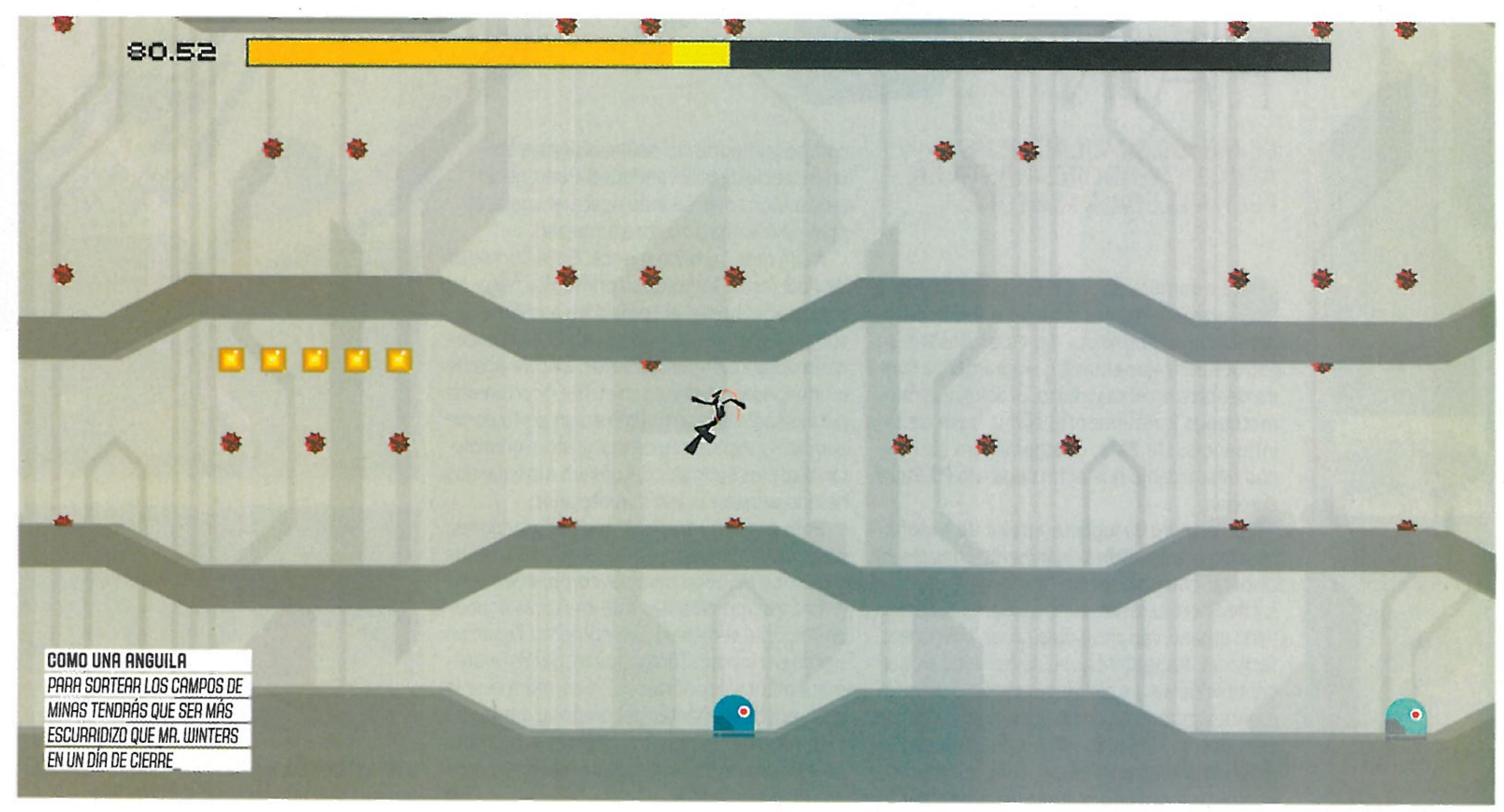


Y como guinda, el potente editor de niveles. Una pena que las mojigatas censura de **Microsoft** lo convierta en un pálido reflejo de la versión gratuita, que hace de *N* en un espectáculo creciente virtualmente infinito. Un pequeño punto negro que no empaña los logros de ***N+***, quizás junto a *Rez HD* el mejor juego no clásico de **Xbox Live Arcade** y, sin lugar a dudas, una de las experiencias de juego más puras, exigentes y perfectas que habitan en el descafeinado panorama actual.

INDIES Y COMBATIVOS

Que **Metanet** haya obtenido de **Xbox Live Arcade** una plataforma de lanzamiento inicial perfecta (en abril llegan las versiones para **DS** y **PSP** de ***N+***) no les ha cegado. De hecho, **Raigan Burns** y **Mare Sheppard** (creadores originales del juego) y **Nick Waanders** (de **Slick Entertainment**, responsables de la conversión a **360**) tienen sonoras quejas acerca de **Microsoft** y del estado de **Live Arcade**. Afirman que todo el proceso de aprobación del juego y el paso por los múltiples filtros de la compañía (una queja que también le hemos oído a **Jeff Minter** y a **The Behemoth**) ha sido una auténtica agonía. También tienen palabras duras para el catálogo de **Live Arcade**: cuando empezaron con ***N+*** era una plataforma de apoyo *indie*. Ahora hay cientos de títulos y, afirman, *«quienes dan la luz verde a los juegos comerciales son los que la dan a los de* ***Live Arcade****. ¿Quién aprobó una mierda como World Puzzle?».*

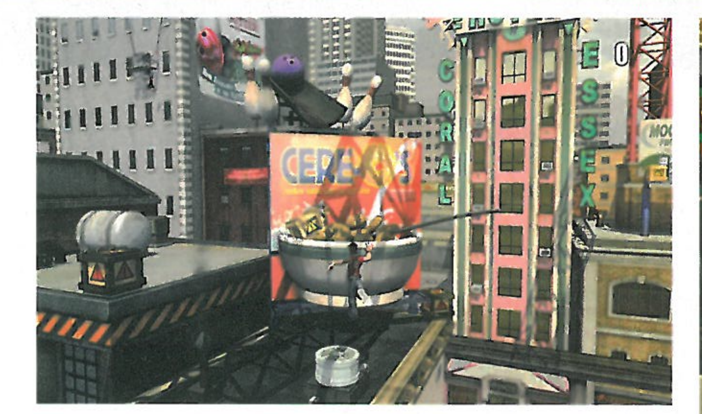




COMO UNA ANGUILA
PARA SORTEAR LOS CAMPOS DE MINAS TENDRÁS QUE SER MÁS ESCURRIDIZO QUE MR. WINTERS EN UN DÍA DE CIERRE_

CONCLUYENDO
Como Rez HD, un juego al que la versión en alta definición potencia y completa hasta extremos insospechados. Ya en flash era uno de los mejores plataformas de acción de todos los tiempos. Ahora ya es una necesidad absoluta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,5	8,2	9,3	9,0		9,3





PS3



_GÉNERO DOLOR CONTROLADO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR IDOL MINDS
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB PAIN.US.PLAYSTATION.COM





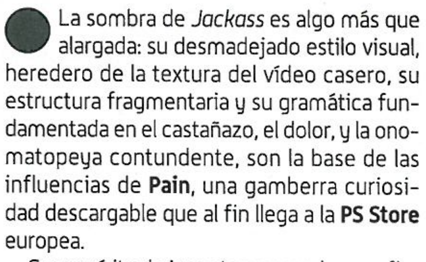
_JOHN TONES

PAIN

EL MEJOR SIMULADOR DE ASNOS VOLADORES HASTA LA FECHA LLEGA A PS STORE



STARDUST HD



PAIN

SKY DIVING

La sombra de *Jackass* es algo más que alargada: su desmadejado estilo visual, heredero de la textura del vídeo casero, su estructura fragmentaria y su gramática fundamentada en el castañazo, el dolor, y la onomatopeya contundente, son la base de las influencias de **Pain**, una gamberra curiosidad descargable que al fin llega a la **PS Store** europea.

Con espíritu de juguete a pesar de su sofisticación gráfica, ***Pain*** simplemente consiste en disparar con un enorme tirachinas a nuestro sufrido héroe, Jarvis, contra un enorme escenario urbano: carteles, vigas, grúas, chimeneas, fachadas, transeúntes, vehículos... todo es susceptible de ser arrollado, golpeado o directamente agarrado en pleno vuelo y lanzado a su vez por el sufrido héroe. Por supuesto, cuantos más daños a la propiedad pública y privada, más puntos se consiguen, que van redondeánse con combos y figuras acrobáticas aéreas en una especie de ballet antigravitatorio, necio y despiporrante. Cuando acaba el vuelo, el nivel se resetea y vuelta a empezar.

Nada más... y nada menos. En la humildad de ***Pain*** reside también su primordial pega: en unas pocas horas, el control de nuestro personaje llegará a tal grado que el único escenario dejará de tener secretos. La carencia de multijugador *on-line* es una triste oportunidad perdida para convertir ***Pain*** en un *party game* gamberro, explosivo y de mal gusto, a gran distancia de los ejemplos del género a los que nos hemos acostumbrado durante años.

Pain promete futuros nuevos jugadores, pruebas y minijuegos (aunque los 55 trofeos que exige el juego para ser completado tendrán a los completistas más masocas ocupados durante semanas). De momento, llegan un par de personajes (no gratuitos, pero sí extremadamente económicos), y se mantiene la promesa de flamantes decorados y modos de juego venideros. Mientras, ***Pain*** es el perfecto reflejo de su mecánica: fugaz e hilarante como una hostia voladora.





MIMO MATRIX Que las víctimas favoritas de Jarvis sean mimos y abuelas dice mucho del espíritu de Pain.

CONCLUYENDO

Aún no hemos visto a nadie (a nadie con nuestra misma sensibilidad, esto es) que no se ría a carcajadas con Pain. Es posible que las partidas no duren más que un rato, pero es un buen antídoto contra la cansina violencia hiperrealista que nos asola.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
7,0	8,0	8,0	6,5		8,0

7+

PS3

_GÉNERO SHOOTER A LA NIPONA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SCEI
_DESARROLLADOR GAME REPUBLIC
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1 ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.JP.PLAYSTATION.COM/SCEJ/

Y SE HIZO LA LUZ Al acabar con todos los enemigos de cada pantalla se acabará también con la oscuridad reinante.



_CHIARAFAN



DARK MIST

¿QUIÉN DIJO QUE ESTO DE LOS JUEGOS DESCARGABLES NO ERA PARA LOS NIPONES? DESDE ALLÍ NOS LLEGA UNA DE LAS PROPUESTAS MÁS ADORABLES DE LA STORE...

Y es que desde la misma pantalla de presentación del juego ya queda más que claro que estamos ante un producto absolutamente japonés al cien por cien. Y más concretamente, del mismo equipo de desarrollo que nos trajo cosas como la saga *Genji* o el más reciente *Folklore*, por lo que la originalidad está asegurada.

Un joven guerrero conocido como Arthemis, como si de un Prometeo de lo más *cute* se tratara, deberá eliminar la oscuridad de su mundo. Para ello se enfrentará a una serie de niveles o mazmorras compuestas por un número creciente de pequeñas pantallas interconectadas entre sí. Este método de evolución, que bebe de las fuentes de clásicos como *Smash TV*, incluye también, como no podía ser de otra manera, un completo catálogo de enemigos que pululan y muchas veces abarrotan las salas. A su disposición el protagonista contará con tres armas diferentes, que podrá ir potenciando a medida que recoja una serie de ítems, un par de bombas de esas que acaban con todo bicho viviente y un ataque físico para cuando los enemigos se acerquen demasiado, que se lleva a cabo sacudiendo el Sixaxis.

Y la verdad es que pocas veces hemos visto en **PlayStation Store** un apartado gráfico tan bello como el de este ***Dark Mist***, con un espectacular empleo de los efectos de luz y oscuridad, y un diseño de personajes y enemigos realmente encantador. Todo sería igual de bonito si no fuera por su elevada dificultad y por la imposibilidad de salvar partidas, y que nos llevará a tener que empezar desde el comienzo cada vez que salgamos del juego. De todas formas, estuvimos jugando muchos años sin que los juegos incorporaran esta posibilidad y tampoco nos pasó nada (aunque tampoco es como para echarlo de menos...).

100°

SUPER STARDUST HD

DARK MIST

ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

0°



Depth Of Darkness Proximamente estara disponible una expansion con modo para dos jugadores on-line.



GUERRERO DE LA LUZ El joven protagonista, un prodigio de diseño al más puro estilo anime.

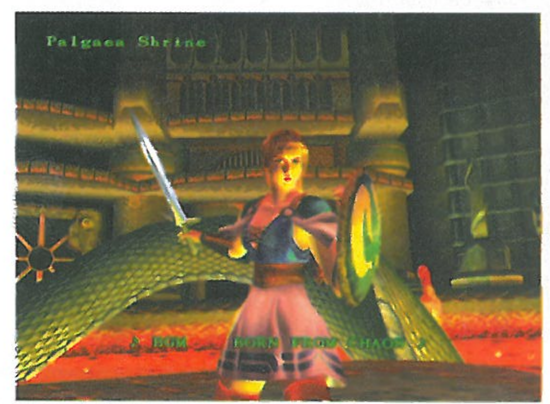
CONCLUYENDO

Recomendado sobre todo para los nostálgicos de los shooters de antaño con un toque de «hack & slash», la producción de Game Republic gana puntos por su bellísimo apartado gráfico y el carisma de sus personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,0	8,4	8,4	7,9	8,5









SATISFACCIÓN GARANTIZADA Romper la defensa del rival, lanzarle al aire con un mandoble y enlazar combos sobre él antes de que toque el suelo. Soul Calibur es la catarsis en forma de juego de lucha, y supuso una renovación del género desde sus cimientos.

_BEN REILLY

SOUL CALIBUR

SU PREDECESOR FUE MÁGICO, PERO SOUL CALIBUR ES ÉPICO. UN TÍTULO REVOLUCIONARIO QUE REINVENTÓ PARA SIEMPRE LOS ESQUEMAS DE LOS JUEGOS DE LUCHA.



«Trascendiendo a los hombres y su historia, es este un relato sobre almas y espadas, narrado por siempre de generación en generación». Un lema que se convertiría en leyenda, y que abría uno de los mejores juegos de **PSone**. Conversión espectacular de la recreativa de **Namco**, *Soul Edge* fue más allá que otra joya de la compañía, *Tekken*, ofreciendo un estilo de lucha distinto basado en las armas blancas. Y así, aunque ambas sagas tienen en común su profundidad de juego y posibilidades en combate, se dio lugar a dos estilos divergentes, y que, junto a *Virtua Fighter* de **Sega** y *Dead or Alive* de **Tecmo**, suponen las únicas licencias que han perdurado dentro de la lucha tridimensional. Y en el corazón de muchos, es ***Soul Calibur*** la única, la verdadera serie que define el género.

La necesidad del triunfo

La conjunción de circunstancias que rodearon la llegada de ***Soul Calibur*** casi puede ser clasificada como inaudita. Para empezar, la lucha en dos dimensiones ya no era el género soberano entre los videojuegos, puesto que comenzó a abandonarse a mediados de los 90. La causa se encontraba en el afianzamiento de los títulos de acción, el rol o la conducción, con la creación de nuevas licencias que comían terreno, de manera descarada, a las sagas y géneros que antes eran líderes. Asimismo, los gráficos poligonales alcanzaban nuevas cuotas de espectacularidad con cada lanzamiento, con lo que las tres dimensiones se habían afianzado en el agreste campo de los juegos de peleas uno contra uno.

Salvo **Namco** con *Tekken*, **Square** y las dos entregas de *Tobal*, y **Tecmo** con la primera entrega de *Dead or Alive*, los intentos de otras compañías por adaptar sus licencias de este género a las 3D se saldaban con resultados desiguales, que iban de lo aceptable a lo mediocre. Pero todavía les faltaba un empujón, algo que hiciera al jugador olvidarse de aristas y *jagging* para disfrutar del combate a tope. Era también preciso que los juegos de lucha con polígonos fueran algo más que competiciones de presas, puñetazos y combos. Se necesitaba espectacularidad y emoción, un nuevo juego que redefiniera los esquemas del género y los adaptase a los nuevos tiempos.

Corazón y alma para Dreamcast

Y ahí entra **Dreamcast**. La consola de **Sega** dejaba en evidencia (técnica, no de ventas) a **PSone**, pero necesitaba un caballo de carreras que sirviera como apuesta segura, y también como referente. Necesitaba, en definitiva, un juego que hiciese imprescindible adquirir una **Dreamcast**. Fue entonces cuando **Namco**, que había reventado los récords con *Tekken* para la plataforma de **Sony**, se dispuso a realizar un juego exclusivo para **DC**.

Namco había lanzado ***Soul Calibur*** en 1998 para los salones recreativos. La continuación de *Soul*

SOUL CALIBUR 16+

DREAMCAST



_GÉNERO SABLAZOS DE PERFECCIÓN
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO
_DESARROLLADOR NAMCO
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NAMCO.COM









«¡DOS: EL CRUSAITO!»
EL 8-WAY APORTA PROFUNDIDAD, ESTRATEGIA Y VARIEDAD AL COMBATE_



Blade cambiaba de nombre, estilo y apariencia, pero a pesar del culto que obtuvo el juego de **PSone**, su sucesor no contó con gran apoyo. Conscientes de que se trataba de una joya incuestionable, el equipo de **Namco** decidió que su juego para **Dreamcast** sería una versión de ***Soul Calibur***. Podrían haber hecho como la mayoría de los desarrolladores que lanzaron ports para **DC**: un burdo traslado del juego original, sin mejoras notables ni novedades. Pero no. En lugar de tomar la ruta fácil, se optó por aprovechar las posibilidades de la consola, así como potenciar los logros de ***Soul Calibur***.

LA EVOLUCIÓN DEL GÉNERO DE LUCHA LLEGÓ GRACIAS A SOUL CALIBUR

Muere un héroe, nace un dios

Tres años después de los hechos acaecidos en el primer juego, la espada Soul Blade termina en las manos del pirata español (¡y de Valencia!) Cervantes. Los esfuerzos conjuntos de Sophitia y Taki logran detener al villano. La espada es destruída, pero el perturbado Siegfried sucumbe a su poder y esparce la maldad por Europa. Convertido en Nightmare, su objetivo será recomponer la Soul Blade, mientras que el resto de guerreros busca detenerle o bien apoderarse de tan terrible arma.

En un principio **Namco** iba a descartar a la mayoría de personajes de *Soul Edge*, pero finalmente en ***Soul Calibur*** regresan casi todos ellos. Se les unen diez nuevos personajes, de apariencia única pero que adaptan estilos de lucha y movimientos de luchadores anteriores. Por ejemplo, Astaroth reemplaza a Rock, Kilik usa el bo con técnicas parecidas a las de Seung Mina y Lizardman es una versión reptilesca de Sophitia. Hay también






COME PIE, HERRERO
EDGE MASTER, EL ENTRENADOR, TAMBIÉN ES UN PERSONAJE JUGABLE_





NACE UNA LEYENDA
Kilik se convirtió en un nuevo favorito de los fans gracias a su espectacular pero accesible estilo de combate con el bastón bo.

luchadores con estilo propio, como la morbosa Poison Ivy y su espada látigo, o Yoshimitsu, que traslada a ***Soul Calibur*** las técnicas de este personaje de *Tekken*.

Ocho caminos a la gloria

La similitud de movimientos es una simple cuestión de secuencias de botones, ya que hay dos factores que hacen único a cada luchador. Por un lado están sus animaciones, realizadas con captura de movimientos por luchadores profesionales. Esta técnica se convertiría en la marca de la saga, confiriéndole una espectacularidad y elegancia difíciles de superar. Este respaldo daba a cada guerrero una personalidad propia, la cual se potenciaba al máximo al adaptarse al estilo de cada jugador, por medio del *8-Way Movement*.

Por primera vez un juego de lucha lograba que pudiéramos mover al personaje por todo el escenario, con fluidez y sin pausas. Se acabaron los «dobles toques» para que el luchador diera un pasito hacia la izquierda. Ahora podíamos movernos en ocho direcciones distintas de manera intuitiva. Esta novedad, exclusiva para **Dreamcast**, supuso un salto generacional en el género de la lucha. La tridimensionalidad dejaba de ser algo visual para convertirse en un concepto jugable, casi estratégico, que influía en la variedad y resultado de los golpes y ofrecía un sinfín de posibilidades.

La variedad de combos y golpes seguía ahí, maximizada para el disfrute de los jugadores más rigurosos. Genialidades como el Guard Break, que rompía la defensa del rival, los imparables combos Critical Edge (imparables pero jodidillos de realizar) o el utilísimo Guard Impact hacían de ***Soul Calibur*** el juego de combate más completo. Todo esto, unido a su revolucionario sistema de control, permitió que cualquiera, novato o experto, se hiciera con el control del personaje al instante, para disfrutar de manera directa del combate. No había más descompensación que la del propio jugador y sus reflejos.

Haciendo Historia

El juego en formato doméstico incluyó decenas de novedades con respecto a la recreativa original. Además del Modo Arcade (trasunto de Historia), se añadió a Cervantes de León como personaje exclusivo. También había nuevos modos de juego, entre los que destacan las Misiones, la evolución del modo Edge Master de *Soul Edge*. En esta modalidad superábamos diversos retos para recibir recompensas, canjeables por nuevos trajes, dibujos

EL 8-WAY MOVEMENT SUPUSO TODA UNA REVOLUCIÓN AL GENERAR AUTÉNTICA TRIDIMENSIONALIDAD

SOY TU PRESA, CARI
LAS LLAVES: DIFÍCILES DE REALIZAR EN GENERAL, PERO MUY GRATIFICANTES_

MUCHA LUCHA Ya seas un mero machacabotones o un experto en juggles, rompedefensas y combos, Soul Calibur hará de ti un digno oponente por la Soul Edge.

o katas. Este material podía ser disfrutado en el Modo Museo, en el que se permitía visualizar en detalle a todos los personajes, verles realizar sus katas o disfrutar de la soberbia sincronización labial de sus frases.

Es evidente que éste es un juego para el deleite de los sentidos. ***Soul Calibur*** para **DC** excedió las expectativas más optimistas sobre él depositadas. La apariencia de sus personajes (mucho más atractiva que en la recreativa original) hacía que no hubiese comparación posible con nada visto hasta el momento en cualquier otra consola, marcando un antes y un después. También los escenarios recibieron un notable lavado de cara, confiriéndoles personalidad y alejándolos de los *dojos* cuadrados de antaño. Antes de que los tonos ocres y metálicos se impusieran en los videojuegos, ***Soul Calibur*** optó por el colorido, la luz y los matices, un estilo que ha mantenido hasta hoy y que ejerce un efecto casi subliminal sobre el jugador: ***SC*** es sinónimo de épica, de optimismo y de despreocupación. Una serie de factores que abrieron paso a la cadena de elogios que recibiría el juego. «El título más bonito de **Dreamcast**». «El mejor juego de lucha de su generación». «Uno de los mejores juegos de todos los tiempos». Afirmaciones que, esta vez sí, son rotundamente ciertas. Gracias a este último destello de gloria de una consola de enorme potencial pero vida desdichada, con una historia inmerecidamente trágica, ***Soul Calibur*** cambio la historia de los videojuegos.

RAZONES DE 10

1 ÉPICA IMPERECEDERA
Hasta el jugador más ocasional reconoce a Siegfried, «el loco ése que mató a su padre», o sabe qué es la Soul Edge.

2. UNA NUEVA ERA VISUAL
El salto generacional de los juegos de lucha llegó de la mano de *Soul Calibur* y su apabullante despliegue gráfico.

3 CAPTURA DE MOVIMIENTOS
No hay nada más gratificante para el jugador que ver cómo su luchador se mueve de forma realista. ¡Ese *crusaito* de Kilik!

4 8-WAY MOVEMENT
¿De que sirven las tres dimensiones si sólo te puedes mover en dos? *Soul Calibur* rompe la barrera.

5 «YA SÉ WUXIA»
Coger el mando y saber luchar al instante: tal es la magia de un juego revolucionario.

6 VIVA EL INSOMNIO
Reta a un amigo, a tu pareja, a tu abuela... porque está garantizado que pasaréis docenas de horas repartiendo cera.

7 POISON IVY
Representante de la obsesión de Namco con los pechos, Ivy es la novedad más poderosa en el plantel de personajes exclusivos.

8 MODO MUSEO
Horas y horas tan solo viendo a nuestro luchador realizar movimientos o lanzar sus gritos de guerra. Increíble.

9 COMBOS INFINITOS
Un estilo de juego tan profundo como desees, gracias al Soul Charge, Guard Impact, Critical Edge, Guard Break...

10 EN LO MÁS ALTO
Tan sólo *Soul Blade* puede competir con la maestría de *Soul Calibur*. Hoy por hoy no ha sido superado.

CONCLUYENDO
Los que vivimos el nacimiento de esta maravilla en Dreamcast sabemos que es una experiencia irrepetible. Años después, Soul Calibur perdura como una de las pocas obras maestras del ocio interactivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Dreamcast.	GLOBAL
9,8	9,7	9,9	9,4		10

SUPERJUEGOS

xtreme

¡ENCUESTA DELLAMORE!

La siguiente encuesta pretende analizar, clasificar, archivar vuestras opiniones sobre **Xtreme** y, si procede, aplicar los resultados.

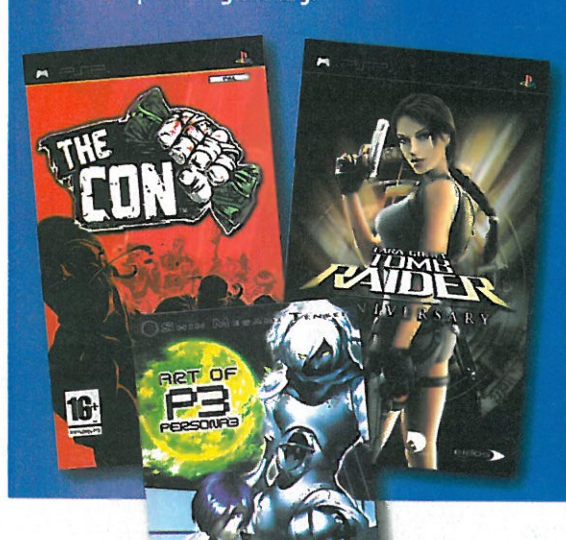
Superjuegos Xtreme presume siempre de escuchar a sus lectores y evolucionar conforme a lo que nos pedís.

Aunque podéis encontrar en Internet abundantes puntos de encuentro entre la Redacción y los lectores, y nuestro e-mail *xtreme.superjuegos@grupozeta.es* siempre está abierto a vuestras consultas, quejas y opiniones, no nos resistimos a volver a pediros vuestra opinión.

Tened por seguro que leeremos todo lo que nos enviéis.

¡REGALACOS!

Para compensar vuestro tiempo y esfuerzo, sortearemos entre todas las cartas y e-mails recibidos **5 copias de *The Con* para PSP, 5 copias de *Tomb Raider Anniversary* para PSP**, cedidas por **Proein**, y 5 copias de un exclusivo **libro de arte de *Persona 3***, cedidos por **Virgin Play**.



1. ¿Desde cuándo nos sigues? (Marca con una X tu respuesta)

- ☐ *Desde los últimos 6 meses*
- ☐ *Desde hace un año*
- ☐ *Desde hace dos años o más*

2. En los últimos cuatro meses, ¿cuántos ejemplares de Xtreme has comprado? (Marca con una X tu respuesta)

4 | 3 | 2 | 1

3. ¿Qué es lo que más te gusta de Xtreme?

....

....

....

¿Qué es lo que menos?

....

....

....

4. ¿Cuáles son tus redactores favoritos? (Ya, esto no sirve de nada, pero cualquier cosa que proporcione tensión a la redacción nos encanta) (Marca con una X tu respuesta)

☐ *Ben Reilly*	☐ *Chaiko*	☐ *Chiarafan*
☐ *El Hombre Elefante*	☐ *John Tones*	☐ *Leolo*
☐ *Nemesis*	☐ *Melongasoil*	☐ *Mr. Winters*
☐ *The Elf*	☐ *Stan By*	☐ *STAR*

5 ¿Nos sigues en Internet? (Marca con una X tu respuesta)

☐ *Web de la revista*	☐ *Foros*
☐ *Twitter*	☐ *Flickr*

6. Valora cada una de las secciones de la revista, (1= nada y 4= mucho), según tu interés. (Marca con una X tu respuesta)

	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
La Máquina del Tiempo	1	2	3	4
Press Start	1	2	3	4
Columnas de opinión	1	2	3	4
Juegos Que Nunca Existieron	1	2	3	4
Sound Test	1	2	3	4
Línea Alterna	1	2	3	4
Kamikaze	1	2	3	4
Reportajes juegos	1	2	3	4
Reportajes temas genéricos	1	2	3	4
Supernuevo	1	2	3	4
Análisis	1	2	3	4
10 Sobre 10	1	2	3	4
Retro - Portada	1	2	3	4
Retro - Noticias	1	2	3	4
Retro - Reportajes	1	2	3	4
Retro - Games from the Crypt	1	2	3	4
Try Again	1	2	3	4
El Basurero	1	2	3	4

7. ¿Qué harías para mejorar Xtreme?

....

....

....

8. Escribe un limerick protagonizado por Xtreme o sus redactores (Dos versos largos rimando entre sí, dos cortos rimando entre sí, y uno largo rimando con los primeros).

Ejemplo: *Xtreme, la revista, antes Superjuegos*
A los fanboys hace vomitar fuego:
«¡Nunca más ochenta y nueve!»
Clamamos: «¡Twilight Princess forever!»
Y así es Xtreme, la revista, antes Superjuegos

....

....

....

....

....

NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ EMAIL ____ FECHA NACIMIENTO ____

Manda tus datos completos y ripios a: SuperJuegos Xtreme – Encuesta. c) O'Donnell, 12 28009 – Madrid


Retro
Nº16
ABRIL 2008
100% AÑEJ
THE KING OF KONG
VIEWPOINT
WILLOW
TRAGAPERRAS
Dario Adanti
Bionic Commando
Biomecánica popular



NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

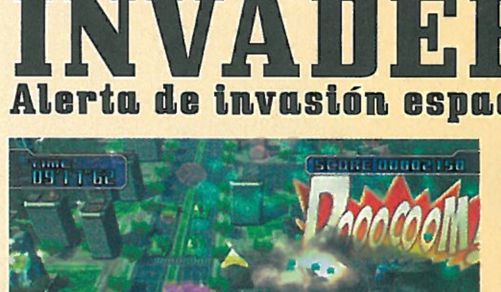
xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

A golpe de importación (un golpe doloroso, sí, pero a algunos nos puede la impaciencia), han llegado hasta mis manos sendas y deseadas copias de dos juegos de **DS**: ***Space Invaders Extreme*** y ***Professor Layton and the Curious Village.*** Hablaremos de ellos en próximos números de **Xtreme**, pero de momento la enseñanza está clara (por si las pequeñas joyas de **PS Store** y **Live Arcade** no lo estuvieran dejando bien claro): es perfectamente posible actualizar y mejorar *gameplays* clásicos, hacer evolucionar dos géneros tan vetustos como los *shoot'em-ups* y las aventuras gráficas. Solo hace falta talento... y memoria.

_ILUSTRACIÓN POR DARÍO ADANTI

SPACE INVADERS
Alerta de invasión espacial en Wii





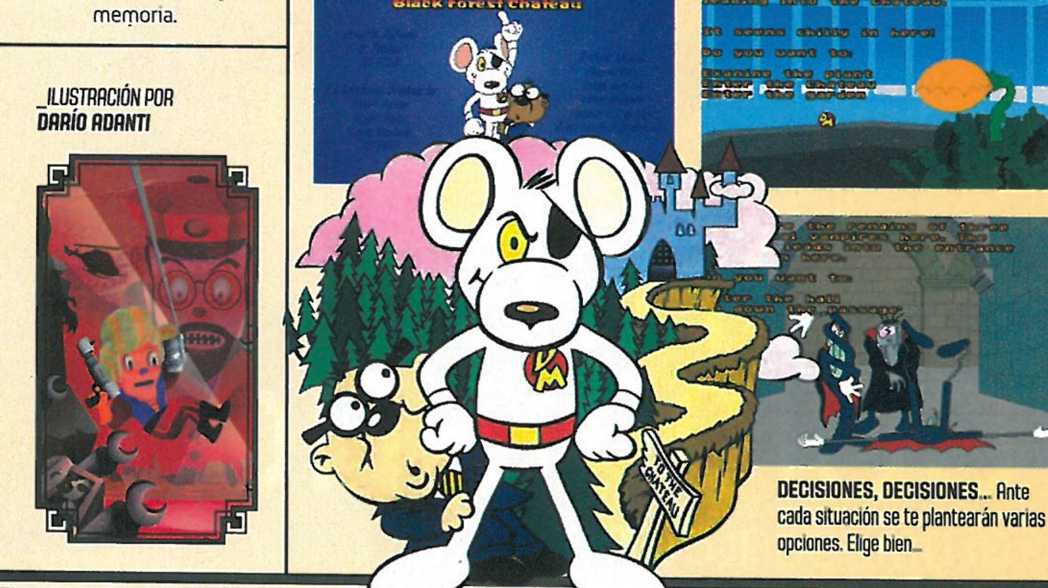


Pac-Man y ***Space Invaders***, dos arcades añejos, auténticas instituciones del píxel que constituyen la necesaria constante en el mundillo para recordarnos que los juegos son, ante todo y sobre todo, algo con lo que divertirse, por no hablar de su insuperable valor icónico.

Precisamente son los invasores del espacio los que van a regresar a la actualidad de la mano de **Taito**, que prepara un nuevo título para **Wii** con el nombre de ***Space Invaders Get Even***, tras haber conseguido un juego más que notable con ***Space Invaders Extreme*** para **DS** y **PSP**.

Con prácticamente todo inventado en lo que a ***Space Invaders*** se refiere, cabe tener esperanzas en el hecho de que el título para **Wii** pueda añadir novedades jugosas al particular universo de los invasores pixelados más allá del socorrido *remake* periódico. De momento la mayor novedad conocida consiste en la inversión de papeles a la que serán sometidos tanto el jugador como el concepto básico del juego original: el jugador no controlará a una pequeña nave encargada de destruir oleada tras oleada de alienígenas clónicos, sino que se pondrá a los mandos de los propios invasores, controlando oleadas de hasta tres centenares de marcianitos con la misión de arrasar ciudades y la maquinaria militar que las defiende. Con la posibilidad de elegir entre varios títulos de unidades invasoras, está por ver cómo se aplicará el uso del mando de **Wii** al juego, y hasta qué punto el juego triunfará en esta curiosa mezcla de RTS y juego arcade. **_Chaiko**

REMAKE DEL MES



DECISIONES, DECISIONES... Ante cada situación se te plantearán varias opciones. Elige bien...

DANGER MOUSE

http://www.peejays-remakes.co.uk/

Danger Mouse fue un personaje de animación bastante célebre en los ochenta, que alegró no pocas tardes al que esto escribe. Por supuesto contó con algún juego, como por ejemplo ***Danger Mouse in the Black Forest Chateau*** (1984), una aventura similar en concepto a las aventuras conversacionales, pero simplificada al no tener que teclear nada, sino que bastaba con elegir una de las opciones que se nos ofrecían tras la descripción de la escena. Este *remake* es fiel al original en cuanto al estilo de juego, pero llevando a cabo una reinterpretación gráfica a mucha distancia de los de 8-Bits, aunque conservando la composición de cada pantalla. Imprescindible saber inglés. Disponible para **PC**, **Mac**, y **GP2X**. **_Chaiko**

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

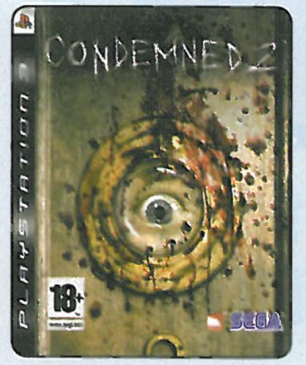
Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

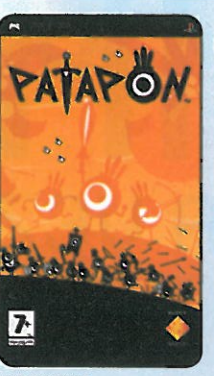
Para más información llama al **902 17 18 19.**

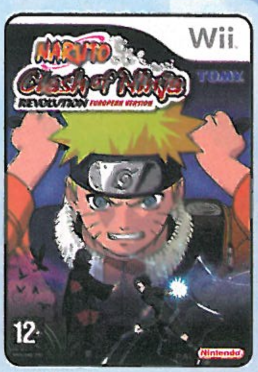


AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS3	PSP	WII	XBOX 360
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 39,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme **64,95 €**	SÓLO PARA xtreme **64,95 €**	SÓLO PARA xtreme **34,95 €**	SÓLO PARA xtreme **44,95 €**	SÓLO PARA xtreme **64,95 €**







CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

CONDEMNED 2	RAINBOW SIX VEGAS 2	PATAPON	NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION	VIKING: BATTLE FOR ASGARD
AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO







NOMBRE ____ APELLIDOS ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 2008















BIONIC COMMANDO

ÉRASE UNA VEZ UN HOMBRE A UN BRAZO BIÓNICO PEGADO

_CHAIKO

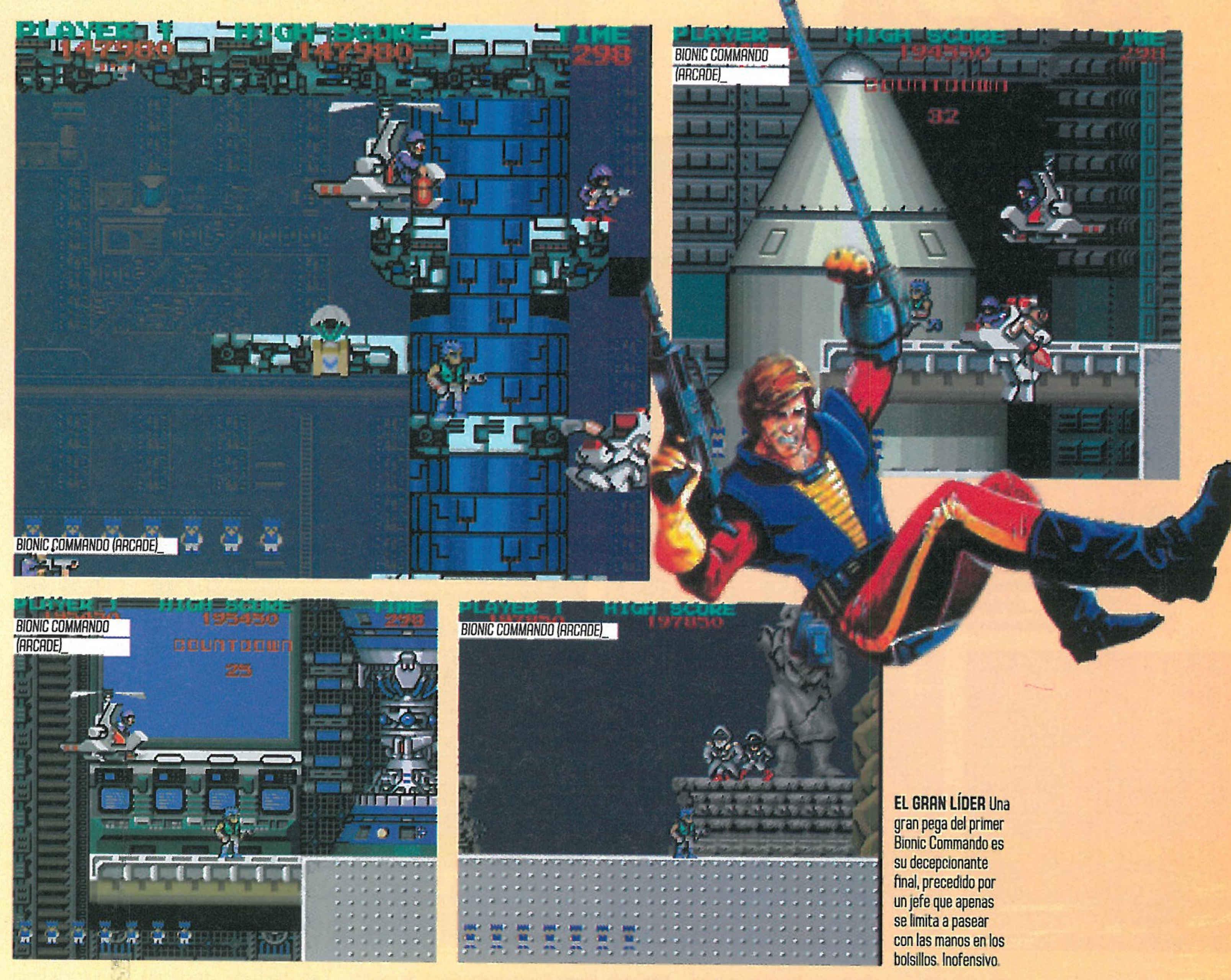
Eres un soldado un tanto hortera que tiene la misión de derrocar al enésimo fascista-con-ejército que ha decidido dominar el mundo. No olvides coger el brazo biónico antes de salir de casa...

Capcom no era a mediados de los ochenta lo que llegaría a ser años más tarde gracias a *Street Fighter II*. Sin embargo con cada nuevo título se labraba una reputación como compañía con una gran imaginación y ganas de dejar su sello personal en la industria, y ***Bionic Commando***, conocido como ***Top Secret*** en Japón, es una buena muestra de ello. Super Joe, aunque ni remotamente pueda compararse al calado de Ryu, fue en los ochenta el personaje comodín de **Capcom**: su primera aventura tuvo lugar en *Commando*, un *shooter* vertical en el que, debidamente ataviado como un soldado raso, avanzaba por diversos escenarios cosiendo a balazos a todo enemigo lo bastante necio como para ponerse en su camino. Su segunda aparición tuvo lugar en *Speed Rumbler*, un juego en el que cambiaba el fusil de asalto por el volante de un vehículo. Y como no hay dos sin tres, su tercer papel protagonista, dando muestras de sus capacidades camaleónicas, le llegó con el célebre arcade ochentero de **Capcom** que hoy repasamos: ***Bionic Commando***.

Innovación irregular

Lanzado en 1987 en salones recreativos de todo el mundo, ***Bionic Commando*** enseguida llama la atención del jugador por el impagable *gadget* con el que cuenta Super Joe en su aventura: un brazo biónico capaz de elevarle hasta lugares imposibles, así como de noquear a los enemigos y ayudarle a coger objetos. Lejos de ser una curiosidad estética de escasa relevancia en el sistema de juego, el brazo biónico se convierte en la razón de ser del juego y única vía de completar la aventura: al contrario que en otros juegos de la época, Super Joe no cuenta con la posibilidad de saltar, por lo que sus avances deben realizarse a golpe de brazo biónico, midiendo con exactitud milimétrica –y no es una exageración– cada nueva acción. El juego, si bien tiene también una mentalidad horizontal, es en la verticalidad del diseño de sus escenarios donde destaca, complementándose a la perfección la idea de un personaje capaz de trepar con la verdadera necesidad de hacerlo.

Hay que aplaudir la audacia de **Capcom** a la hora de eliminar una convención tan extendida como es el botón de salto, y ofrecer a cambio una alternativa eficaz (una vez se le coge el truco, cosa nada fácil) y divertida, por no mencionar su innegable atractivo visual. Sin embargo este sistema de control no está



EL GRAN LÍDER Una gran pega del primer Bionic Commando es su decepcionante final, precedido por un jefe que apenas se limita a pasear con las manos en los bolsillos. Inofensivo.

exento de problemas, y es que resulta imposible utilizar simultáneamente el brazo biónico y el arma. Además, el brazo se toma su tiempo para retraerse si no alcanza su objetivo. Aunque pueden parecer fallos menores, a la hora de la verdad el jugador se encuentra con un nivel de dificultad algo desequilibrado, provocado por un sistema de control que le deja vendido con frecuencia.

La clave para evitar esto es la habitual en los juegos de los ochenta: grandes dosis de memoria para retener los conocimientos adquiridos en numerosas partidas desastrosas, y una habilidad sobrehumana para llevarlo todo a cabo sin errores. La teórica ayuda que equilibre las cosas llega en forma de *power-ups* que potencian el arma de Super Joe, aunque resultan un añadido poco efectivo: los enemigos se cuentan por decenas, pueden llegar desde cualquier parte gracias a la verticalidad del juego, la ausencia de salto dificulta mucho las cosas a la hora de esquivarlos (de nuevo, adquirir una gran pericia con el brazo biónico es vital), y para colmo de males Super Joe sólo resiste un contacto con el enemigo. ***Bionic Commando***, como tantos otros arcades de la época, es una máquina de tragar monedas, y el que esto escribe vio con sus propios ojos (y protagonizó, para que negarlo) la desesperación de los jugadores buscando más monedas en sus bolsillos, ya que la muerte en ***Bionic Commando*** se da con una frecuencia asegurada.

Para paliar la desorbitada dificultad el juego, éste resulta bastante corto, con apenas cinco niveles no especialmente largos una vez se conoce el camino a seguir. De ***Bionic Commando*** hay que destacar ante todo la frescura de su propuesta, dando una pequeña vuelta de tuerca tanto a las plataformas (un juego de plataformas sin botón de salto), como al género de acción, buenas ideas que se ven ensombrecidas por un control algo discutible y una dificultad que ralla lo injusto. A pesar de su mediocridad general en el aspecto gráfico, hay un aspecto visual concreto que sí es llamativo, y es el que se refiere al diseño de personajes: desde el protagonista, con su vestuario llamativo y su peinado loco, hasta los enemigos, todo tiene un aspecto caricaturesco, precursor de lo visto y explotado hasta la saciedad en sagas como **Metal Slug**. Entre los enemigos encontramos desde enanitos hasta gigantes y gordinflones, pasando por algunos horrores genéticos de dudoso origen. La guinda del pastel la pone el jefe final, un anciano barbudo que pasea a los pies de su propia efigie. Estéticamente se aleja de otros juegos de corte militar de la época que se tomaban demasiado en serio a sí mismos, algo que va en consonancia con el añadido del brazo biónico.

Posteriormente fue convertido para varios ordenadores caseros como **PC**'s primigenios, **Spectrum**, **Commodore 64**, **Amiga** y **Atari ST**. Básicamente todos ellos eran conversiones más o menos afortunadas del juego arcade, sin más añadidos ni mejoras. Curiosamente **Commodore 64** contó con dos versiones, la americana, inferior técnicamente, y la europea ➲

Toda buena idea es susceptible de ser mejorada, y Bionic Commando lo demuestra



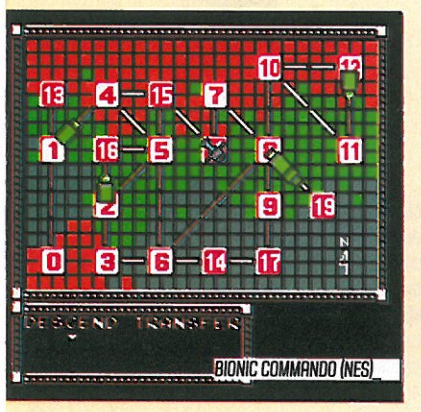
BIONIC COMMANDO (NES)_



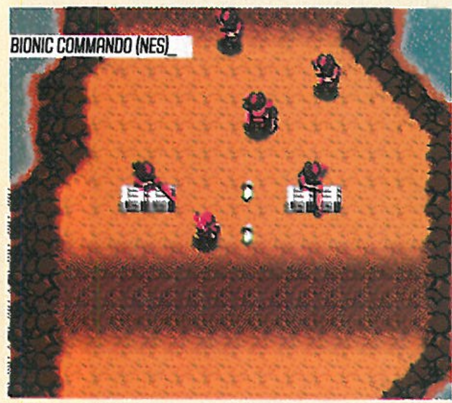
BIONIC COMMANDO (AMIGA)_



BIONIC COMMANDO (NES)_



BIONIC COMMANDO (NES)_



BIONIC COMMANDO (NES)_

desarrollada por **Software Designs**, que es a la que debería acudir el arqueólogo del píxel en esa plataforma. Por su parte, la versión de **Amiga** destaca como la mejor de la cosecha, compitiendo con la versión europea de **C64** por la mejor banda sonora, superando ambas lo escuchado en el arcade.

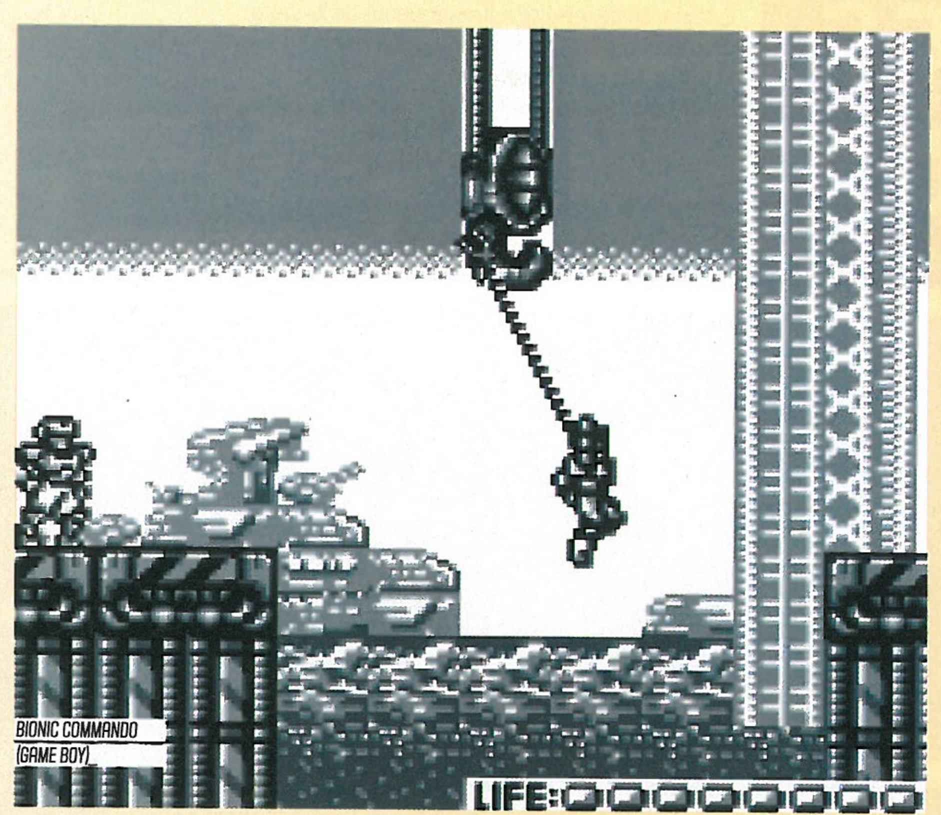
Comandos de andar por casa

Sin embargo no es con su versión arcade con la que ***Bionic Commando*** se gana el cielo, sino con su secuela para **NES**, de nuevo llamada ***Bionic Commando, Top Secret: The Resurrection of Hitler*** para el mercado japonés, y lanzada en 1989. Del mismo modo que *Rygar* fue reimaginado completamente para la consola de **Nintendo**, ***Bionic Commando*** cambia de rumbo en **NES**, conservando todo lo bueno del arcade, y ampliándolo y mejorándolo para la versión hogareña. **Capcom** ya estaba saboreando las mieles del éxito masivo en aquella época gracias a su poderosa placa **CPS-1**, la reina de cualquier salón recreativo, y querían expandir su reinado a los hogares. Siendo **NES** la consola más popular en aquella época, el movimiento comercial no pudo estar más claro, y empezaron a realizar conversiones para **NES**. Sin embargo no se trataba de conversiones estrictas, sino que variaban los juegos, como puede ser el caso de *Strider*, muy diferente del original arcade. En ***Bionic Commando*** para **NES** cambia el protagonista, ya que Super Joe está desaparecido en combate desde que fue enviado a realizar la misma misión, ahora responsabilidad de Radd Spencer (con la orden de encontrar al agente desaparecido)

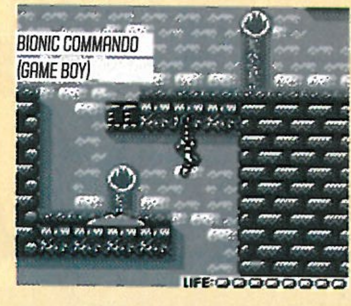
En lo jugable lo primero que llama la atención es la presentación no lineal del juego, toda una ruptura respecto al arcade. El jugador puede elegir a qué parte del mapa quiere ir, con zonas tanto de combate (las de color blanco) como neutrales (las rojas). Es una libertad en el desarrollo bastante agradecida, aunque a la hora de la verdad no es una libertad total, ya que de hecho hay zonas que sólo son accesibles tras completar zonas anteriores. En las zonas de acción la base es la misma que en el juego arcade, avanzando a tiros y usando el brazo biónico hasta el final de la fase. Sin embargo ahora hay que encontrar la zona de comunicaciones para contactar con la base y obtener información que permita avanzar en el juego (a veces es vital para abrir puertas).

También existe la posibilidad de espiar las comunicaciones del enemigo, aunque un intento fallido puede dar como resultado una avalancha de enemigos furiosos por el ruido de la alarma que ha activado nuestra osadía. Antes de dar por concluido un nivel hay que encontrar al jefe final de cada nivel o destruir el núcleo de la base. En las zonas neutras, por otra parte, los enemigos sólo nos atacan verbalmente, y más que nada estas zonas sirven para recoger información acerca de nuestro siguiente objetivo y qué ítems pueden sernos más útiles. Antes de iniciar cada misión podemos seleccionar entre las armas que tengamos, así como ítems, armaduras o comuni-

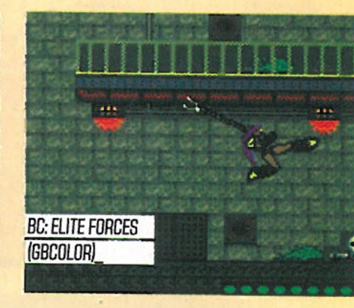
¿Quién necesita saltar cuando puede balancearse a su antojo a lo largo, a lo ancho, y a lo alto de cada escenario?



BIONIC COMMANDO (GAME BOY)_



BIONIC COMMANDO (GAME BOY)


BC: ELITE FORCES (GBCOLOR)_


BIONIC COMMANDO: REARMED (360/PS3)_

DE ENTRE LOS MUERTOS_

No sólo *Bionic Commando* regresará por partida doble del fondo de catálogo de Capcom a lo largo de este 2008, sino que otras franquicias clásicas harán lo propio también este año. Es el caso de *Commando*, que tras Mercs vuelve con Commando 3, y *1942*, que regresa más espectacular que nunca con *1942: Joint Strike*. Ambos juegos serán lanzados en PlayStation Store y Xbox Live Arcade. A nosotros también nos gustaría ver recuperados otros juegos añejos de Capcom.


BLACK TIGER. Arcade, 1987. Una auténtica joya que mezcla acción con plataformas y ciertos toques de RPG. En su día era imposible jugar sin hacer cola en el salón.


TIGER ROAD. Arcade, 1987. Todo lo bueno, lo malo y lo sobresaliente de las viejas películas de kung fu compactado en un videojuego que rebosa carisma.


WARRIORS OF FATE. Arcade, 1992. Injustamente uno de los *beat'em-ups* horizontales menos célebres de su época, y también uno de los más logrados y sangrientos.



LEGENDARY WINGS. Arcade, 1986. Todo un logro en lo que a ambientación de shooters mitológicos se refiere, **Legendary Wings** pide a gritos una actualización.

cadores. El juego es mucho más completo y complejo, y la dificultad se ve ajustada al existir la posibilidad de conseguir que el personaje tenga una barra de energía (matando suficientes enemigos), en lugar de morir con un solo disparo. Otro aspecto jugable ampliado es el uso del brazo biónico, ahora con un mejor control, mayor velocidad de recogida, y la posibilidad de dispararlo en el aire, esto es, subir hasta una plataforma con el brazo biónico, soltarla y engancharse inmediatamente a otra. Esto amplía el arco de posibilidades en lo que a plataformas se refiere, y supone también algunos de los momentos más complejos del juego. Por último resulta curiosa la inclusión de algunas zonas en las que cambia el punto de vista para ser muy similar al del *Commando* (sin *Bionic*) original.

Existen algunas diferencias estéticas entre las versiones occidental y japonesa del juego, ya que esta última utilizaba simbología nazi sin pudor, mientras esas referencias se eliminaron en la versión occidental. Curiosamente, en uno de los casos más sonados de su época, la censura pasó por alto el sanguinolento final del juego, en el que la cabeza del malo de turno estalla de forma extremadamente gráfica en ambas versiones. En suma, un juego muy superior al original arcade, y una muestra de cómo recoger una buena idea y potenciarla.

Comandos portátiles y futuros

Bionic Commando regresa en 1992 con un juego para **Game Boy**, en este caso una versión futurista en lo visual del Juego de **NES**, del que retiene todas las novedades jugables, mejorando lo poco mejorable de aquel: un sistema de *passwords* para no tener que completar el juego de un tirón, y la posibilidad de intercambiar objetos en las salas de comunicaciones, por si el material elegido no es el apropiado para el nivel. Por lo demás ofrece prácticamente lo mismo que su precedente, pero en formato portátil.

Y portátil también es ***Bionic Commando: Elite Forces*** (2000), para **Game Boy Color**, último juego de la saga hasta la fecha. Desarrollado fuera de **Capcom**, esta versión de ***Bionic Commando*** conserva el mapa pero elimina las zonas neutrales, cepillándose así parte del componente estratégico de los dos juegos anteriores. En el resto de sus características es muy similar al legado de la saga, aunque con la dificultad aumentada artificialmente debido al mayor tamaño de los personajes. La opción de guardar partida es, lamentablemente, el único añadido destacable de la peor iteración casera de la saga hasta la fecha.

> SI HAY UN REMAKE POR EL QUE SÍ QUE ESTAMOS DISPUESTOS A PAGAR CASI CON LOS OJOS CERRADOS, ESE ES EL DEL BIONIC COMMANDO DE NES

El futuro de ***Bionic Commando*** se encuentra en el *remake* del juego de **NES**, ***Bionic Commando: Rearmed***, que estará disponible para **PSNetwork** y **Xbox Live Arcade**, y en una versión tridimensional que será lanzada tanto para **Playstation 3** como para **Xbox 360**. Desde **Capcom** prometen que el *remake* interactuará con el nuevo juego, así que no conviene perderse ninguna de las dos versiones. ¿Estarán a la altura?



TERROR

GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS









VIEWPOINT

EL SHOOT'EM-UP, EL MATAMARCIANOS, EL "MARCIANITOS", UNO DE LOS GÉNEROS BASE. ANCLADO EN EL IMAGINARIO COLECTIVO PRÁCTICAMENTE COMO SINÓNIMO DE VIDEOJUEGO, CON ESE SPACE INVADER CONVERTIDO EN ICONO DEFINITORIO

Pocos géneros presentan una experiencia tan básica, sencilla y eficaz al jugador: tenemos la nave-jugador, tenemos al enemigo en directa oposición y, finalmente, el espacio entre ambos, lienzo sobre el que maniobrar. Y es este espacio entre jugador y enemigo lo que define el *shoot'em-up*, ya pueden cambiar jugador y enemigos, añadirse armamento, accesorios o dotar al conjunto de movimiento... lo único que de verdad importa es el espacio que cruzan los disparos.

En consecuencia, resulta difícil imaginar el entusiasmo de aquellos jugadores más veteranos que vivieron la primera revolución del matamarcianos: el paso de un escenario estático (tipo *Space Invaders* o *Galaxian*), a uno dinámico, ya fuese vertical (*Raiden*, *1942*) u horizontal (*Gradius*), o combinando ambos (*Salamander*). El *scroll* daba la puntilla a las pantallas estáticas para presentar una nave que avanzaba, a velocidad fija, hacia un lugar indeterminado al que nunca se llegaba. El avance continuo permitía jugar con el decorado: aunque el matamarcianos con *scroll* no presenta nunca un mundo realista, pues reduce la realidad a una única banda por la que circula el jugador, el diseño del escenario por el que se maniobra hace mucho más rica y desafiante la experiencia. Además, al *scroll* se añade una mayor movilidad de la nave, que puede avanzar y retroceder, además de esquivar lateralmente. Si *Phoenix* era un juego de una dimensión, el *Gradius* era de dos. ¿Llegarían alguna vez los *shoot'em-up* de tres dimensiones?

El matamarcianos más elegante

Jamás. Abortos como *Space Harrier*, con una falsa tercera dimensión escupida a la cara del jugador (*Panzer Dagoon*, *Lair*...) no son auténticos matamarcianos, sino híbridos entre un *shoot'em-up* y un tosco simulador. Y es que la tercera dimensión no trae sino simulación realista a un género que no la admite. Y por eso resulta tan fascinante ***Viewpoint***, la versión más pulida del clásico de **Sega** y **Coleco** *Zaxxon*. Tanto en *Zaxxon* como en ***Viewpoint*** tenemos una aproximación a la tercera dimensión únicamente formal: la proyección de nave y escenario es isométrica. Este sistema de perspectiva hace posible la inclusión del eje Z en el juego, pero también hace muy fácil anularlo, y limitarse a presentar un escenario más o menos tridimensional pero con la misma sencilla mecánica de un matamarcianos de *scroll* horizontal o vertical.

Así, ***Viewpoint*** se regodea con una contradicción estética, una auténtica rareza: gráficos poligonales encajados en una plantilla esencialmente bidimensional, pero con perspectiva isométrica. Y todo ello en unos años en los que la tridimensional hacía estragos, con máquinas poco potentes y una jugabilidad adolescente que debía ser reconstruida por completo, y que parecía inapropiada por naturaleza para géneros clásicos como las plataformas (que sí conseguirían sobrevivir: ahí está *Mario Galaxy*)





POLÍGONOS DE AMOR_

La imagen a la izquierda de este texto corresponde a la versión para Playstation, que añadía texturas sobre los polígonos del original. Una supuesta mejora estética que no era tal, ya que perdía gran parte del atractivo de la soberbia versión para Neo Geo, y que, junto a la menor velocidad y abismalmente inferior banda sonora, hicieron de esta conversión algo olvidable.





o el matamarcianos (que quedó congelado en el tiempo en su formato bidimensional).

Funky isométrico

Viewpoint fue desarrollado para **Neo Geo** en 1992 por **Sammy Studios**, filial de **Sega Sammy Holdings** (el gigante de arcade y pachinko) que más tarde se independizaría como **High Moon Studios**. En un alarde de chulería, **Sammy**, que había desarrollado el juego sin el apoyo de **SNK**, se negó a incluir el logotipo de **Neo Geo**, quizás como venganza. Finalmente lo hizo,pero no volvería a desarrollar para **SNK**. Y es una pena, porque la **Neo Geo** era la máquina idónea para la ambición formal que **Sammy** demostró en ***Viewpoint***, especialmente en el plano sonoro. La música es absolutamente espectacular, y de hecho fue editada como CD por **Pony Canyon** / **Scitron** en el 93: mezcla techno, jazz, bossa nova, hip hop... con melodías adecuadas a las diferentes fases y a sus temáticas (espacial, oceánica, desértica), y temas personalizados para los diferentes *bosses*... ¡incluso incluye sampleados del mismísimo **James Brown**!

En el plano lúdico, ***Viewpoint*** destaca sólo por su absurda dificultad: parece copiar más de una cosa de *R-Type*, desde el diseño de la nave, la función del «cojoncillo accesorio» o el disparo, que aquí es de un sólo tipo durante todo el juego, pero cuya potencia podemos graduar en cuatro pasos manteniendo pulsado el botón. Sus seis fases no son especialmente largas, no tiene modo para dos jugadores simultáneos, y su motor gráfico se resiente con tremendas ralentizaciones (generalmente bienvenidas, porque permiten sobrevivir a la lluvia de disparos). Pese a todo, ***Viewpoint*** es inolvidable: su aprovechamiento del escenario (tan peligroso como los propios enemigos), su apuesta gráfica, que une la belleza de lo isométrico con la jugabilidad de lo bidimensional, su dificultad y, sobre todo, su música, hacen de este título un juego con sitio propio en el *hall of fame* de los matamarcianos.





_MR WINTERS

the king of kong
duelo en DK corral

La partida perfecta. Pelucones ochenteros y salsa barbacoa: bienvenidos al e-sport primigenio.

Videojuegos: actividad lúdica que, generalmente, se practica de forma solitaria, repantingado de espaldas al mundo en la intimidad del hogar. ¿Puede imaginarse actividad más carente de glamour? Sin embargo, para algunos esta forma de ocio merece un reconocimiento, un estatus, incluso una gloria a la que aspirar: toda actividad puntuable da pie a la competición. Y esta genera estrellas.

Walter Day no es una estrella: este antiguo hippy de escasa cabellera no es precisamente la imagen de un mito. Sin embargo, **Day** lleva media vida dedicado a proteger el, posiblemente, más frágil *starsystem* de toda la constelación de la cultura pop: el de de los videojuegos. No sabemos si **Walter Day** sabía lo que se le venía encima cuando abandonó su trabajo como ejecutivo en una compañía petrolera para abrir su propio salón recreativo, el **Twin Galaxies** en el pueblecito de Ottumwa, Iowa. Era el año 1981, la fiebre del arcade entraba en su apogeo y los medios se mostraban asombrados tanto por el rapidísimo crecimiento de la naciente industria como por el aspecto más humano de una actividad novedosa. El jugador, como arquetipo de humano enfrentado a una máquina de reglas implacables (y elevada dificultad, que eran los ochenta) daba pie a todo tipo de historias en revistas como *Life* o *Time*. Precisamente a raíz de un artículo en esta revista sobre el entonces «*mejor jugador del mundo de **Defender***», **Walter Day** comprobó el nulo interés que había por parte de las compañías de desarrollo por registrar las máximas puntuaciones obtenidas en los juegos. En consecuencia, colgó en su salón recreativo un gran mural donde iba anotando las mayores puntuaciones obtenidas en los juegos más populares. Y la bola comenzó a rodar.

Un chico de Florida que había jugado una partida a Defender de más de sesenta horas...

Aquellos hombres de hierro

Año 1982, noviembre. Una helada mañana de domingo en las calles de Ottumwa, autodenominada Capital mundial del videojuego, frente a **Twin Galaxies**. Allí están su propietario, **Walter Day**, junto a un fotógrafo de la revista **Life**, cinco rollizas cheerleaders y dieciséis adolescentes resacosos que posan frente a una colección de máquinas de arcade. Tipos como **Mike Lepkosky** o **Ned Troide**, este último un orondo muchacho que había sido capaz de jugar una partida al ***Defender*** durante más de sesenta horas. Con una sola moneda. Aquella foto pasaría a los anales de la historia de los videojuegos como el retrato del primer *star-system* videojueguil conocido. La fascinación por los mejores jugadores y sus extravagantes y excesivas hazañas había calado en los medios generalistas, y **Walter Day** vio muy pronto el negocio. Comenzó un periplo de varios años en los que paseó por medio país con un equipo de jugadores de élite, la autodenominada Selección Nacional de Jugadores de Videojuegos, montando eventos como el *Iron Man Contest*, un concurso donde aquel capaz de jugar durante más de cien horas recibiría cien mil dólares de premio. No hubo ganador: el finalista, **James Vollandt**, aban- ➜


1UP
01947
HIGH SCORE
14682
Brian Kuh
Donkey Kong Expert

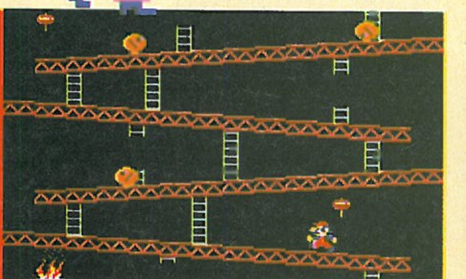


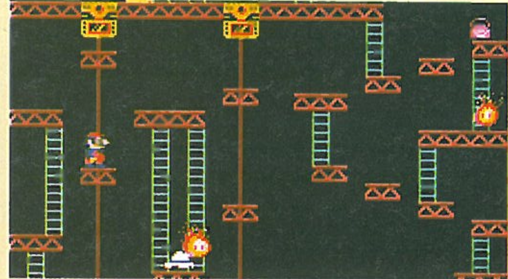




CAMPEÓN DEL MUNDO El extraordinario e invicto campeón del mundo al Donkey Kong, perfecto villano de esta video-opereta, y, en el día a día, gerente de su restaurante familiar (Big Rick's) y director de su propia línea de salsa barbacoa. Lo que viene a ser un titán.

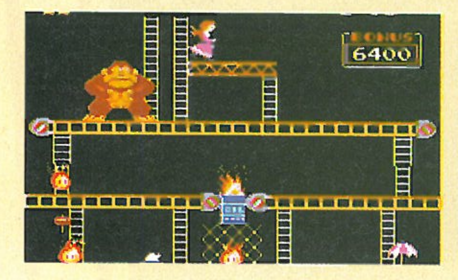


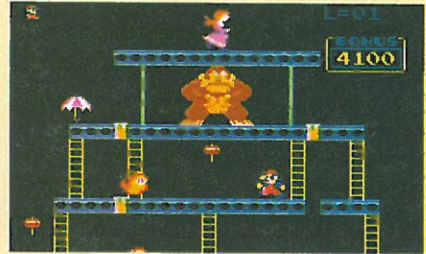






ETERNO ASPIRANTE Steve Wiebe frente la máquina de sus desvelos. Si quieres saber quién de los dos es el campeón mundial a día de hoy, consulta www.twingalaxies.com.





donó voluntariamente su partida de ***Joust*** a las 67 horas, tras aplicarse en la cara chorros helados de gas freón para mantenerse despierto. Uno de sus participantes, **Billy Mitchell**, no pudo terminar su partida al averiarse el *stick* de su máquina por el sudor que chorreaba de sus manos. **Mitchell** y **Day** ya eran viejos conocidos: el chaval ya aparecía, con 17 añitos, en la famosa fotografía de Ottumwa. Campeón mundial de ***Pac-Man***, por completar el juego (3.333.360 puntos y las 255 pantallas terminadas... imposible de mejorar, pues la pantalla 256 es una «pantalla de la muerte» donde un error de programación hace imposible continuar), **Billy Mitchell** se irguió muy pronto como el jugador más famoso de los Estados Unidos. Su pericia a los mandos sólo era igualada por su enorme ego: a esta extravagante «*attention whore*», de leonina cabellera cardada y corbatas con la bandera americana, lo que gustaba era el *pinball*, pero comenzó a jugar en los arcades porque «*todo el mundo los miraba... y yo quería ser el centro de atención*».

chorros helados de gas freón en la cara para mantenerse despierto...

Nudillos de acero, meninges de hielo

Mitchell logró la fama mundial al obtener la mayor puntuación, en el 82, en el ***Donkey Kong***, la revolucionaria máquina con la que **Shigeru Miyamoto** y **Gunpei Yokoi** (más tarde creador de la **Game Boy**) sacaron de la ruina a **Nintendo**. Máquina cuya tremenda dificultad la hacía sólo accesible para los más dotados... u obsesionados. Una obsesión que puede extenderse a nuestros días, como narra el fascinante documental *King of Kong: a fistful of quarters* que describe, en toda su grandeza y miseria, la pugna de un don-nadie, un profesor de instituto llamado **Steve Wiebe** que lleva años compitiendo contra **Billy Mitchell** por obtener el mayor *high score* en la máquina de **Nintendo**. *King of Kong* está llena de momentos extraordinarios al plasmar semejante gesta: **Wiebe**, a punto de superar el record mundial en el garaje de su casa, golpeado por su hijo de cinco años que le implora que no juegue más. **Wiebe** describiendo cómo su obsesión por el juego comenzó al ser despedido del trabajo, mostrando los diagramas dibujados a mano con los que memoriza las pantallas del juego y aprende a controlar el movimiento de los barriles. **Wiebe** viajando por medio país para que **Twin Galaxies** valide uno de sus múltiples records mundiales, polémicamente anulado por haber sido obtenido en una máquina presuntamente modificada (sin que él lo sepa) por un pintoresco archienemigo de **Billy Mitchell**, un tipo apodado **«Mr. Alucinante»**. La escena de una octogenaria, campeona mundial de ***Q-Bert***, transportando una cinta de vídeo que hará que **Wiebe** llore frente a la cámara. Y el punto álgido del film, el glacial encuentro entre campeón y aspirante, con un **Wiebe** jugando solo, en territorio enemigo, y un **Billy Mitchell** que, a sus espaldas, en su punto ciego, abrazado a su indescriptible esposa, se niega siquiera a saludarle. Drama, ambición, miseria humana y obsesión, todo ello en el vetusto, pajillero y, por qué no, extrañamente glamouroso marco del arcade de competición.

STARCADE: NEONES, MÁQUINAS Y CORBATONES

Sería discutible afirmar con rotundidad que la época a la que remite el contenido de este artículo fue la auténtica era dorada de los videojuegos. En la actualidad esta forma de ocio mueve más dinero y goza de mayor popularidad que en la época de los salones de arcade. Sin embargo, aquellos días los videojuegos gozaban de un glamour hortera, post-setentero y algo pocho, hoy del todo inexistente, posiblemente ligado a la rotunda materialidad de la sólida, pesada y voluminosa máquina de arcade. El *cabinet* como icono del videojuego languidece en nuestra memoria, y por ello a muchos nos resulta fácil emocionarnos al toparnos con una rareza como *Starcade*, programa de televisión emitido por la **TBS** entre los años 1982 y 1983, en el que la presencia de la recreativa articulaba un concurso que sentaba las bases del *e-sport*. *Starcade* se emitía a las 9 de la mañana y duraba 25 minutos. En su formato final enfrentaba a dos concursantes: primero con preguntas relacionadas con videojuegos, después enfrentándolos en cortas partidas (de 30 a 50 Sg) de los juegos punteros del momento; ***Pac-Man*, *Donkey Kong*** o títulos láserdisc como ***Dragon's Lair*** o ***MACH 3***. Aquel que obtenía más puntos resultaba vencedor, y optaba al desafío de superar la puntuación de los veinte anteriores jugadores. Si lo lograba, era declarado campeón absoluto y vitoreado por un público que, de puro entusiasta, parecía encontrarse bajo los efectos de alguna substancia estupefaciente, obtenía el ansiado premio: nada menos que su propio maquinón arcade, un setentero *jukebox* o un misterioso «robot de entretenimiento doméstico», cuya verdadera naturaleza y capacidades sólo podemos imaginar en nuestros sueños húmedos más gadgetófilos.



Starcade fue creado por dos visionarios aficionados a los videojuegos, **James Caruso** y **Mavis Arthur**. Tras juntar sesenta mil dólares de su bolsillo rodaron el piloto, presentado por **Mike Eruzione**, jugador de hockey cuya presencia «deportiva», pensaban, daría respetabilidad al producto. El piloto tenía una estructura diferente a la del programa final: tres equipos de ocho jugadores se enfrentaban al ***Defender*, *Pac-Man*** y ***Centipede***. El éxito del piloto no fue suficiente para vender el producto: varios representantes de cadenas de televisión lo rechazaron con argumentos como «los videojuegos son malos para los niños». Los creadores reescribieron el guión, adoptando el formato definitivo del uno contra uno, y contrataron a un nuevo presentador, **Alex «caracartón» Trebeck**, un soso que luego presentaría *Jeopardy*. Los tres capítulos rodados con **Trebeck** tuvieron más éxito y *Starcade* fue adquirido por la recién nacida **TBS**, propiedad del magnate **Ted Turner**. Tras superar entrañables problemas técnicos (¿cómo congelar la imagen a los 30 sg de juego, en 1982, cuando aún no existía el botón de «Pausa»?) y cambiar dos veces más de presentador, *Starcade* despegó del todo amasando gran éxito de público, con hasta cinco mil candidatos a concursante deseosos de pagarse el viaje hasta los estudios en San Francisco. Equivalentes recientes como las cadenas temáticas **G4**, la alemana **Giga** o el extinto y patrio **D.O.F. 6 de Canal C**: nunca gozaron ni gozarán del glamour de *Starcade*. Y es que un programa son semejante nombre y un presentador de pantalón acampanado y corbatón frente a una máquina de *Defender*... no es algo fácil de superar.

La rotunda materialidad del cabinet, secreto del glamour de sus años dorados





1 YOSHI KIDDIN RIDE

Un «caballitos» que diríamos por aquí. Depósite el niño o niña sobre el lomo del dinosaurio, introduzca una moneda en el cajetín a tal efecto y espere a ver a la criatura gritar presa del pánico. Fíjese en la cara de terror que pone cuando gira su pequeña cabeza y ve a un grotesco mostachudo con el puño derecho en alto, tope amenazante. La máquina de los horrores.



2 PACHINSLOT METAL SLUG

Made in America by SNK. *Pachislot*, la unión de la fórmula «slot machine» y «pachinko» con una soberbia pantalla LCD que interactúa con el jugador. Olvídese de alinear plátanos, melones, cerezas y campanas: lo que se lleva ahora son los puntos y las animaciones arcade. Imagine que le dan monedas por cada enemigo abatido. Obtener jackpots a golpe de metralleta. Jugar nunca fue tan divertido. Ni tan lucrativo.



3 SUPER MARIO FUSHIGI NO KOROKOROPARTY 2

Portentoso nombre para un portentoso quiosco para y por el juego. Coja bolas y lánzelas contra cualquier objetivo, dele caña a los hermanos bigotudos, machaque a esa seta mutante, que las estrellas vean las ídem, saque al republicano que lleva dentro y ahorque a esa princesa con las tripas del último dinosaurio vivo sobre la tierra. Con esta redención usted obtendrá tickets que más tarde podrá canjear por un peluche fabricado en China.







_S.T.A.R.

10 alternativas para hacer juego, señores

cómo sacar un personaje de su videojuego para meterlo en otro tipo de juego y que siga siendo suyo.

¡Incluye 1 fake!

4 REALBOUT: FATAL FURY SPECIAL

SNK a lo clasicorro, «tragaperras» de bar taurino, un farias en la comisura del labio y un mondadientes sobre la oreja. O de ama de casa con carrito de la compra aparcado a su derecha. O seamos modernos: chinito ludópata al que siempre le toca el premio gordo. Esta «slot machine» es una verbena de *samples*, una jauría de *uh's*, *ouch's* y *yeah's* a ritmo de batería sintetizada y de guitarras locas. *I win, you lose.*

5 MEDAL GAME GHOSTS'N GOBLINS

Remember para los ancianos del lugar: ¿recuerdan aquella «cataratas» del bar **Pacharán** o del bar **Negresco**? Ahora las llevan las tómbolas ambulantes, las de meter monedas con la ilusión y esperanza de que la caída impacte o empuje otras monedas que se agolpan sobre una plataforma que avanza y retrocede. Como además tenemos una pantalla de juego para destruir zombies, los de **Capcom** las bautizan con el nombre de «Medal Game».



6 METAL GEAR DISPENSER

Percatándose de que muchos fabricantes de recreativas añadían un pequeño cenicero a sus *cabinets*, **Konami** negoció para incluir publicidad de sus juegos en las máquinas expendedoras de tabaco. Aunque la del *Metal Gear* fue la más aceptada por su carácter adulto y por la significancia con el videojuego, empresas como **Azkoyen** no la quisieron distribuir por considerarla demasiado violenta.



7 MAPPY PARK

Pachinko: el ensordecedor juego de las bolitas, esta vez con dibujitos del ratoncito de **Namco**. Enternecedor. Usted va introduciendo bolitas y más bolitas, caen, rebotan en mil piruetas, impactan contra obstáculos y van sumando puntos. Y así una y otra vez. El premio son... ¡más bolitas! Luego las cambia por moneda de curso legal, claro. Este tipo de máquinas están prohibidas a los menores de edad en Japón. Entonces ¿para qué decorarla de tan candorosa manera?

8 PAC-MAN COIN-PUSHER

Namco de nuevo, ahora con *Pac-Man*, que ya tardaba en ser mentado. Enorme máquina para hasta ocho jugadores simultáneos, una «cataratas» sin pantalla -por eso es una «Coin-Pusher» pura- de ir introduciendo monedas si el juego se encuentra en una sala para adultos, *tokens* si es para menores de edad. Si es con monedas se gana dinerito; si es con *tokens* se obtienen tickets para canjear. Ustedes dirán qué es mejor.



9 DIG DUG PACHISLOT

Otra tragaperras con pantallita LCD que interactúa con el jugador. A **Namco** no se le escapa ninguna posibilidad de explotación, como debe ser. Éste es el fantasma de nuestras navidades futuras: hoy gastándonos la semanada en videojuegos, mañana gastándonos la pensión en juegos de azar. La vida sigue igual.





10 DONKEY KONG JUNGLE FEVER

Capcom fabricando «Medal Games» con personajes de **Nintendo**, *Donkey Kong* en este caso. Y **Nintendo** reutilizando el nombre de la máquina para el juego de los bongos de **GameCube**. Arriba las manos.


xtreme
900
VITAL
GOLD

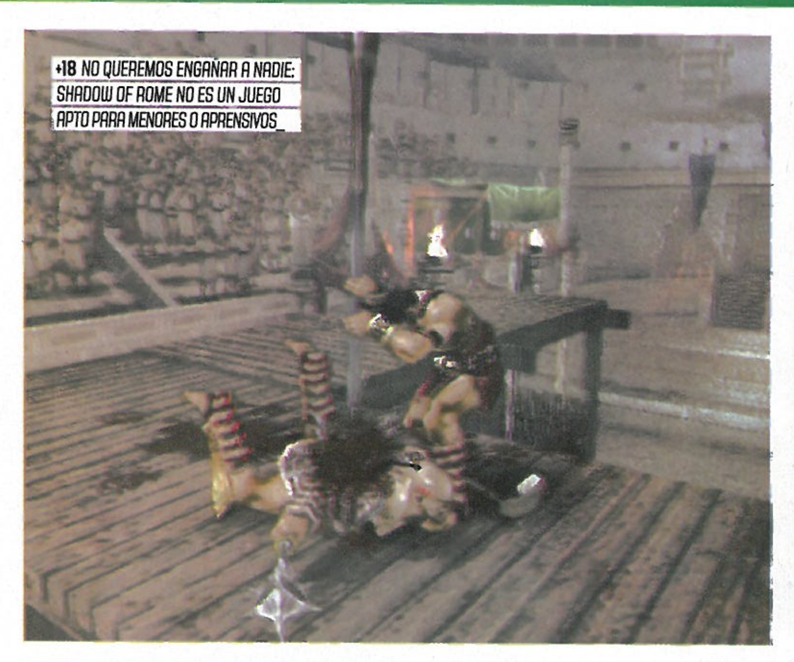


WILLOW

Aunque no arrasó en las taquillas de 1988, el paso de **George Lucas** por el género de la fantasía heróica nos dejó una BSO inolvidable y esta recreativa, una de las más recordadas de **Capcom**. A lo largo de seis niveles, y a cambio de 25 pesetas, se nos brindaba la oportunidad de encarnar, en fases alternas, al encantador enano Willow y a su compadre, Madmartigan, en lucha contra las huestes de Bavmorda. Incluso hoy en día, esta placa CPS-1 enamora con su pixelado colorido y una mecánica divertidísima. ¿La veremos algún día en algún recopilatorio? Lo tenemos crudo, mientras **Lucas** y **Capcom** no se sienten a negociar...

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



+18 NO QUEREMOS ENGAÑAR A NADIE: SHADOW OF ROME NO ES UN JUEGO APTO PARA MENORES O APRENSIVOS_



PS2

SHADOW OF ROME

_CHAIKO

JULIO CÉSAR HA SIDO ASESINADO, UN INOCENTE HA SIDO ACUSADO, Y EL DESTINO DE ROMA ESTÁ EN TUS MANOS. ¿TE MAREAS AL VER SANGRE?

La grandeza de **Capcom** no reside solamente en sus sagas consagradas, aquellas que saltan de plataforma en plataforma y de generación en generación, sino también en su envidiable capacidad para estar creando y lanzando continuamente nuevas propuestas, a veces fallidas, y a veces aciertos que merecen ser recuperados a pesar de que no terminasen de cuajar entre el público. Es el caso de ***Shadow of Rome***, un título creado por el **Capcom Production Studio 2** para **PlayStation 2** que se propuso mezclar unas cuantas ideas dispares y es capaz de ofrecer varias horas de diversión salvaje.

Shadow of Rome no oculta su desacomplejada inspiración en aquél éxito de taquilla llamado *Gladiator*, en el que un general del ejército romano acaba convertido en gladiador y se enfrenta a la ardua tarea de reinstaurar la república romana provocando la caída de un César golpista. En ***Shadow of Rome*** la acción transcurre con anterioridad a *Gladiator*, aunque comparte algunas ideas, entre ellas las de usar la historia de forma licenciosa: Julio César acaba de ser asesinado brutalmente, y las culpas recaen sobre el padre de Agripa, el principal protagonista del juego. Agripa es un respetado centurión del ejército romano, se encuentra batallando en Germania cuando llegan a sus oídos las noticias de la muerte de Julio César y la acusación a su padre. Eso desencadena su regreso a Roma y su desafortunada (para él, no para el jugador) conversión en gladiador, trama que se desarrolla en unos niveles previos sin Coliseo de por medio.

Pero el juego tiene dos caras, y paralelamente a las aventuras con exceso de hemoglobina de Agripa encontraremos las del joven Octavio, sobrino de Julio César y buen amigo de Agripa, que investiga por toda Roma la muerte de su padre y otras que suceden más adelante. El estilo de juego cambia radicalmente en los momentos protagonizados por Octavio, convirtiéndose en un juego de sigilo con algunas gotitas de investigación y cierto aire a película interactiva. Con Octavio el jugador apenas se limita a escuchar conversaciones a escondidas, caminar despacito para evitar ser descubierto por los guardias, y pulsar botones en lugares concretos del escenario con los que puede interactuar puntualmente. Aunque en principio la idea de conjugar dos estilos de juego radicalmente opuestos podía sonar atractiva en las oficinas de **Capcom**, lo cierto es que se trata de una versión excesivamente simplificada del concepto de sigilo, que se ve empeorada por la escasa libertad con que cuenta el jugador para lograr sus objetivos. Todo en las secuencias de Octavio resulta demasiado obvio y facilón como para ser disfrutable en su aspecto jugable. Por el contrario, teniendo en cuenta que ***Shadow of Rome*** cuenta una historia nada desdeñable, es precisamente en los segmentos protagonizados por Octavio en los que la trama avanza y la narrativa se despliega en todo su esplendor. Una discutible aportación jugable que se ve salvada de la quema por su interesante componente narrativo.

Panem et circences

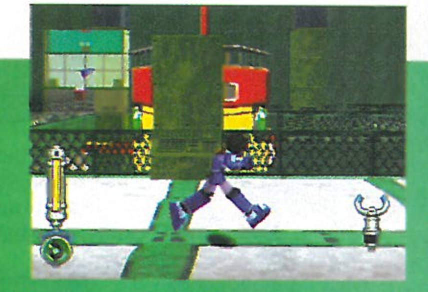
No obstante, los niveles de Octavio, intercalados a lo largo del juego, no dejan de ser una interrupción del verdadero atractivo de ***Shadow of Rome***: la carnicería protagonizada



_PLATAFORMA PS2
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM PRODUCTION STUDIO 2
_GÉNERO PEPLUM GORE BIPOLAR

CAPCOM PRODUCTION STUDIO 2

La carrera de este estudio integrado dentro de la estructura de **Capcom** está marcada sobre todo por su labor con *Megaman*, desde los tridimensionales *Megaman Legends* [**PSOne**] hasta las sagas portátiles *Star Force* [**DS**] y *Battle Networks* [**GBA**]. Sin embargo su mayor éxito hasta la fecha es la trilogía *Onimusha* para **PlayStation 2**.









AIRES BENHURIANOS
SERÍA DECEPCIONANTE NO CONTAR CON COMBATES ENTRE CUÁDRIGAS_









por Agripa. Siguiendo con los experimentos narrativos del juego, este comienza con Agripa combatiendo en el Coliseo, un aperitivo de lo que vendrá más adelante. Inmediatamente después el juego echa la mirada atrás en el tiempo y nos devuelve al Agripa centurión, combatiendo en Germania.

Estos primeros niveles de Agripa no son nada especialmente destacable, pues apenas sirven como toma de contacto con el personaje y sus movimientos, así como para familiarizarse con el sistema de armas mientras se desarrollan una serie de misiones para el ejército de Roma. Es cuando Agripa se convierte en gladiador del Coliseo de Roma cuando empieza lo bueno, pues los romanos no racanean a la hora de crear auténticos espectáculos: Agripa no solo salta a la arena y se lía a mandoblazos, sino que se encuentra con pequeños laberintos, con animales, con trampas de todo tipo, y con verdaderas máquinas humanas de matar... todo a favor del espectáculo. La sencillez que se planteaba en el modo de juego de sigilo también es aplicable a estas fases, pues éstas no serán precisamente un ejemplo de complejidad en el combate. Sin embargo, todo lo que aquellas tenían de automáticas y hasta cierto punto tediosas lo tienen estas de divertidas y alocadas. Los combates de ***Shadow of Rome*** son muy sangrientos y no escatiman en detalles gráficos a la hora de representar la violencia. Los otros gladiadores son despedazados miembro a miembro, decapitados, y machacados de mil formas. Que sirva como ejemplo de la brutalidad de los combates: es posible arrancarle los brazos a una gladiadora con cuchillas en sus pies, que seguirá enfrentándose a patadas a Agripa mientras éste la golpea con uno de sus brazos cercenados.

Espectáculo de variedades

Los combates en el Coliseo son espectáculos para el pueblo de Roma, y así Agripa puede azuzar al público para que le proporcione nuevas armas [las armas tienen una durabilidad limitada, y tras unos golpes se rompen y quedan inservibles] o comida para restaurar su energía, así como obtener mejores armaduras. La cantidad y calidad de los objetos recibidos depende directamente de las capacidades como *showman* de Agripa, por lo que combatir bien, más allá del siempre socorrido *machacabotonismo*, resulta vital para superar los niveles más avanzados, donde difícilmente se puede superar a determinados jefes sin la ayuda del público. Ocasionalmente Agripa contará con la ayuda de una compañera controlada por la CPU, rompiendo la monotonía de los combates en solitario. Y sumando unos cuantos puntos más al factor espectáculo, y beneficiando a la variedad del juego, no pueden faltar combates entre cuadrigas a punto de perder el control.

En suma, ***Shadow of Rome*** ofrece una experiencia algo enrarecida por ese empeño deslucido en el mestizaje genérico, pero que en el computo global resulta divertida y espectacular gracias a una visión un tanto caricaturesca de los combates del Coliseo y un argumento muy bien conducido a lo largo de la enrevesada trama.

GLADIADORES, SANGRE Y ARENA, CARRERAS DE CUÁDRIGAS, LA GLORIA DE ROMA... A PESAR DE LO QUE PARECE, AQUÍ NO VALEN LOS TÓPICOS

SUPERJU

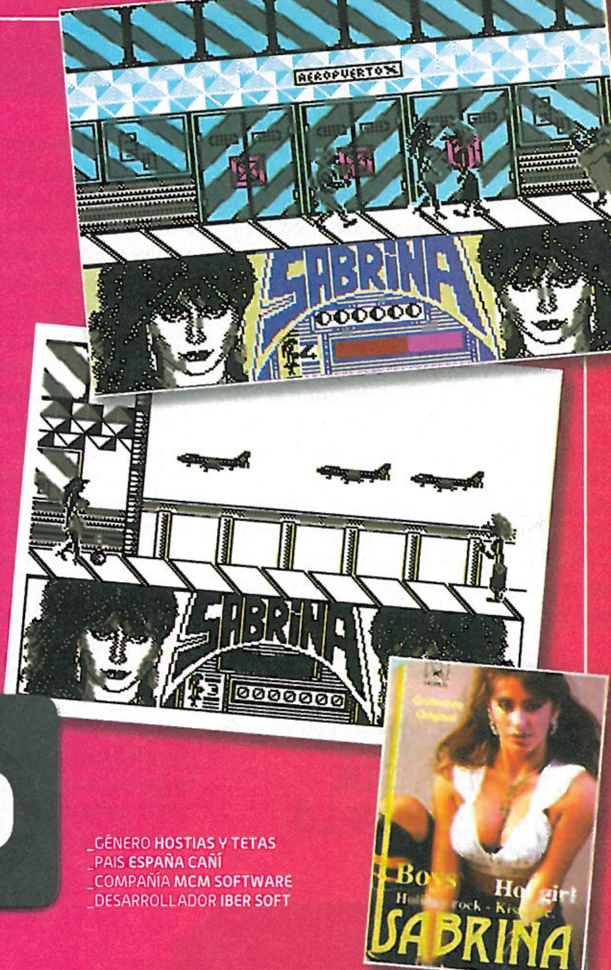


EL BASURERO
La peor ponzoña de nuestras colecciones

SABRINA

UN JUEGO SOBRE UNA TÍA CON LOS MELONEZOS MUY GRANDES, JUGABLE EN UN ORDENADOR CON LAS TECLAS DE GOMINOLA Y QUE OLÍA SIEMPRE A QUEMADO

Año 87. Los efebos españoles nos aburríamos frente a la tele mirando la gala de fin de año en una de las dos únicas cadenas de televisión existentes. De pronto surgió una moza en pantalla. Una moza guarrona. Meneaba sus generosas carnes latinas al ritmo bum-bum del italodisco más genital: braga vaquera, chaquetilla de cuero de politoxicómana y botas de jinetera. La ragazza era italiana, cantaba su tema *Hot Girl* y, súbitamente, nos la mostró. La teta. El silencio se hizo en todo el país. El realizador repitió el plano hasta la saciedad. Era, inequívocamente, un pezón. Abuelas atragantadas. Padres erectos. Y nuestros inocentes ojos empañados por una mezcla de miedo y emoción. ¡¡Sabrina, io ti amo!! El icono sexual de una generación tuvo su reflejo en el mundo del videojuego. Un pack de manufactura española que venía con dos cintas: una con la música de la italocochinezza y otra con un juego para **Spectrum**, de lema «*Juega a ser mayor*», en el que Sabrina, de camino entre aeropuerto y estudio de televisión, debía abrirse paso a base de tetazos y rodillazos en la entrepierna. Jugabilidad nula, gráficos indescriptibles y mucha, mucha testosterona retenida.



GLOBAL **2,0**

_GÉNERO **HOSTIAS Y TETAS**
_PAÍS **ESPAÑA CAÑÍ**
_COMPAÑÍA **MCM SOFTWARE**
_DESARROLLADOR **IBER SOFT**

TOPS

xtreme

01	**ODIN SPHERE** [SQUARE ENIX] PLAYSTATION 2
02	**ADVANCED WARS: DARK CONFLICT** [NINTENDO] NDS
03	**BURNOUT PARADISE** [ELECTRONIC ARTS] PS3/XBOX 360
04	**NO MORE HEROES** [VIRGIN PLAY] WII
05	**SUPER MARIO GALAXY** [NINTENDO] WII
06	**THE ORANGE BOX** [ELECTRONIC ARTS] XBOX 360
07	**GT 5 PROLOGUE** [SONY C.E.] PS3
08	**GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** [SONY C.E.] PSP
09	**MASS EFFECT** [MICROSOFT] XBOX 360
10	**CONDEMNED 2** [SEGA] PS3/XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3
01 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
02 ARMY OF TWO
03 LOST PLANET: EXTREME CONDITION
04 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
05 ASSASSIN'S CREED

PLAYSTATION 2
01 GOD OF WAR II
02 FIFA 08
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
05 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

XBOX 360
01 LOST ODYSSEY
02 ARMY OF TWO
03 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
04 FRONTLINES: FUEL OF WAR
05 BLUE DRAGON

WII
01 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
02 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3
03 BIG BRAIN ACADEMY
04 TRIIVIIAL
05 WII PLAY + WII REMOTE

PSP
01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PLATINUM)
03 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
04 FIFA 08
05 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PLATINUM)

NINTENDO DS
01 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
02 MÁS BRAIN TRAINING
03 NEW SUPER MARIO BROS.
04 BRAIN TRAINING
05 IMAGINA SER MAMÁ

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO WII ZAPPER
César Bravo Contreras (TOLEDO)
Mayte Pons Ruiz (VALENCIA)
Luis Otero Gaviño (CÁDIZ)
Rubén Colino García (VALLADOLID)
Jose A. Sánchez Ávila (CÁDIZ)
Ignacio Ballesteros Menéndez (MÁLAGA)
Concepción Feito Montero (MADRID)
Loli García Olivares (MADRID)
José M. Bolaño Bellas (A CORUÑA)
Oliver Pérez García (BARCELONA)
Javier Donaire Segarra (JAÉN)
Alberto Franch González (BARCELONA)
Israel Gorreta Ruiz (MURCIA)
José A. Calvo Ceniceros (LA RIOJA)
José L. Sánchez Navarro (ALICANTE)
Luis A. Salgado Santiago (PALENCIA)
Juan A. Oliver Martín (MÁLAGA)
Sergio Peláez Molina (MÁLAGA)
Rocío Soriano Gómez (MADRID)
Carlos De Tuero Herrero (MADRID)
Jesús Piñeiro Sánchez (TOLEDO)
Antonio López Sarmiento (TOLEDO)
Jorge Quedal Bendicho (BARCELONA)
Xavier Busquets Jordá (GERONA)
Christian Moreno Saenz (LA RIOJA)
Jorge Prófumo Galán (BARCELONA)
Mario Cotos Frank (GERONA)
Antonio J. Díaz Méndez (STA CRUZ DE TENERIFE)
Francisco De La Cal García (BARCELONA)
Juan José Martínez González (MADRID)